

LE NOUVEAU

Pif

N° 759

8F.

LE RETOUR DU JEDI



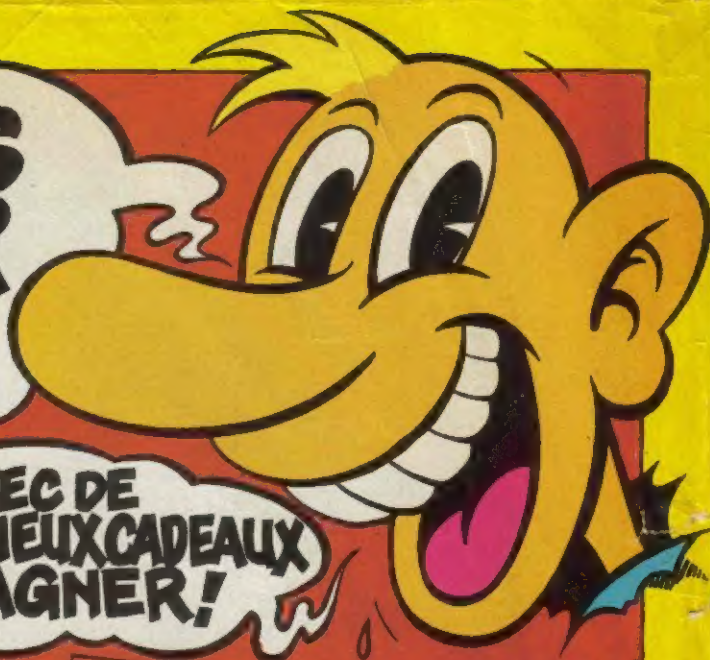
**+ UN SUPER
POSTER GÉANT:
L'AFFICHE DU FILM**

**+ UN GRAND CONCOURS: «JOUER AU JEDI»
et son gadget
"STARFIXE"**

HEBDOMADAIRE 39^e ANNÉE - 8 F TTC DONT TVA 4 % FRANCE. ALGÉRIE : 6 DA. 425 CFA. ITALIE : 2600 L.
LIBYE : 0,600 DL. MAROC : 7 DH. SUISSE : 3 FS. CANADA : \$1,75. ESPAGNE : 175 PTAS. BELGIQUE : 60 FB.
HAÏTI : 9 G. TAHITI : 200 CFP. LA RÉUNION : 11,2 FF. TUNISIE : 700 MILLIMES. 1997

2806 - 759 - 8,00 F

ILS SONT PARUS ILS SONT SUPER COMIQUES



AVEC DE
SUPER JEUX CADEAUX
A GAGNER!

EN VENTE
CHEZ TON
MARCHAND
DE JOURNAUX



N.M. PUBLICATIONS
PIF-GADGET

126, rue La Fayette
75461 PARIS CEDEX 10.
Tél. : 246.92.25
Télex: EDIPIF 640067 F

Directeur de la publication :
Jean-Claude Le Meur

Rédacteur en chef :
Jean Olivier

Secrétariat général :
Nicole Marliac

Rédaction :
Jean Olivier, Roger Lecureux,
Claude Bardavid, Roger Dal,
Jean Pénichon, Léon Wisznia

Directeur artistique :
Sacha Kleinberg

Réalisation :
Robert Andreucci (Rédacteur
en chef technique),
Gilbert Favre, Michèle Lecreux

Maquette :
Michel Cassou, Carlos Muñoz

Marketing :
Jean Martin (Etudes, gestion)

Commercial :
Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.),
Pierre Sebahoun (Abonnements)
Tél. : 287 97 40 poste 28.

Promotion, relations
extérieures :
Andrée Gigaud

Publicité :
Media-Cosmos-
3, avenue de Madrid-
92521 Neuilly Tél. : 747.16.00.
Jean-Pierre Soupa (Directeur),
Eliane Dalouche
(Chef de publicité)



PIF 2000

ANNIVERSAIRE



C'EST LA FÊTE

**DANS
3 SEMAINES
LE NUMERO
FANTASTIQUE
A NE PAS
MANQUER**

- 100 pages
- 1 poster géant
- un gadget
prestigieux : la
médaillon PIF 2000

Pif

Week-end sans Hercule

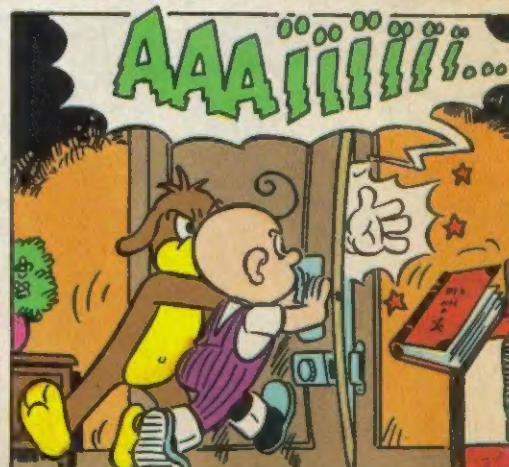


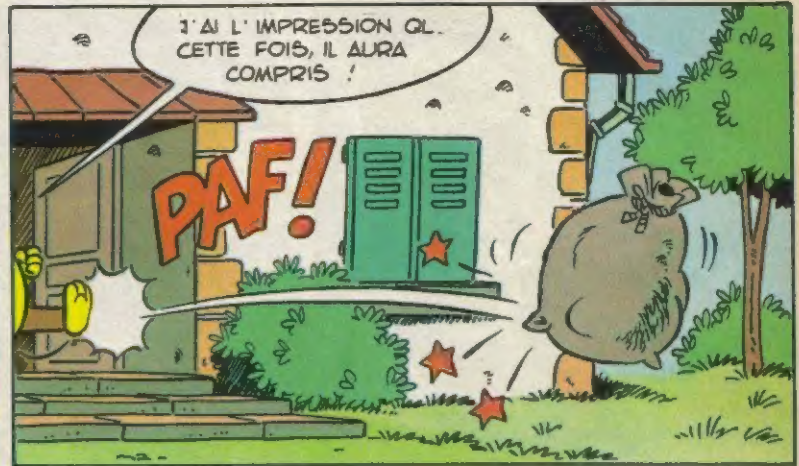
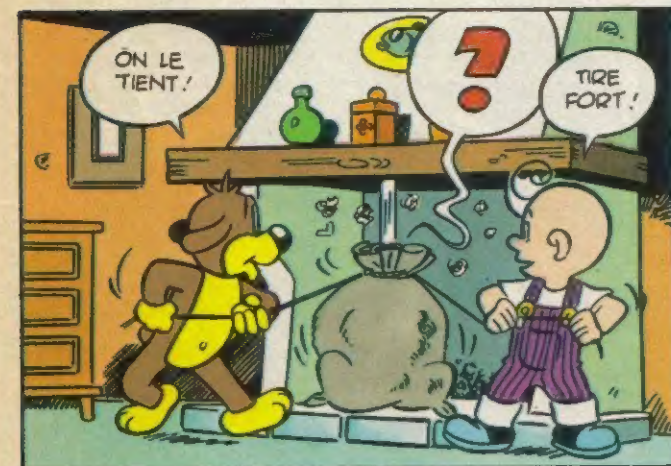
© Ed. VAILLANT 1997





1997







1997

Lis attentivement ce règlement et reporte-toi vite à la photo des jouets Miro-Meccano au centre de ton Journal, tu peux tous les gagner!

AU CENTRE DE TON JOURNAL

GRAND JEU CONCOURS PIF MIRO-MECCANO

Le Retour du Jedi

Le super gagnant recevra les jouets de la gamme *Guerre des Etoiles* de Miro-Meccano en photo au centre de ton journal. Il sera tiré au sort parmi toutes les bonnes réponses reçues au Journal avant la date limite. Les 50 gagnants suivants, également choisis par tirage au sort parmi tous les gagnants, recevront une place de cinéma.

COMMENT JOUER ?

Dans la page centrale de ton Journal, chaque arme est désignée par une lettre de A à J. C'est cette lettre que tu dois inscrire en face du nom de son propriétaire sur le bulletin-réponse ci-contre. Attention, tous les personnages de la photo n'ont pas forcément une arme. Remplis soigneusement ton bulletin-réponse. Découpe-le, colle-le au dos d'une carte postale (nous n'ouvrons pas les lettres), et envoie-le avant le 20 octobre 1983, date limite.

● Concours réservé à la France métropolitaine.

HERCULE

Inspiration de génie





Un journal en vente partout...

LE PETIT **Pif**

"PETIT PIF", 126, rue La Fayette B.P. 90 - 75461 PARIS CEDEX 10



...et qui fait rire tout l'univers!

BIGRE!

GRAND-PERE, COMME VOUS AVEZ DE GRANDS PANTALONS!



De notre correspondant à Londres : Bernard Bigfroc.

Monsieur George Mac Aree est un grand-père comblé, ses petits enfants adorent lui rendre visite. Certaines mauvaises langues colportent l'idée que c'est parce Papy George leur prête ses pantalons pour construire des cabanes... Mensonge! C'est tout simplement parce que Papy George est un grand-père gâteau qui aime s'amuser. D'ailleurs, si vous trouvez des pantalons plus grands que les siens, n'hésitez pas, envoyez-les au journal!

LA BULLE

LE SUPER DE CE NUMÉRO EST À SAVOURER DANS LA LONGUE FILE D'ATTENTE DU CINÉMA DE VOTRE QUARTIER CAR VOICI L'ÉVÉNEMENT QUE NOUS ATTENDONS DEPUIS DES MOIS: LE 3^e ÉPISODE DE LA GUERRE DES ÉTOILES... SUR MA TRUFFE, LE RETOUR DU JEDI VA FAIRE DU BRUIT DANS LA GALAXIE!



CLUB
ACTION
man®

présente:

MAD MAX 3, C'EST POUR BIENTÔT!

Georges Miller, le réalisateur de *Mad Max 1* et *2*, donnera le premier coup de manivelle de *Mad Max 3* en mai 84.

Brrr! On frissonne déjà... Avec Mel Gibson. Scénario de Terry Hayes.

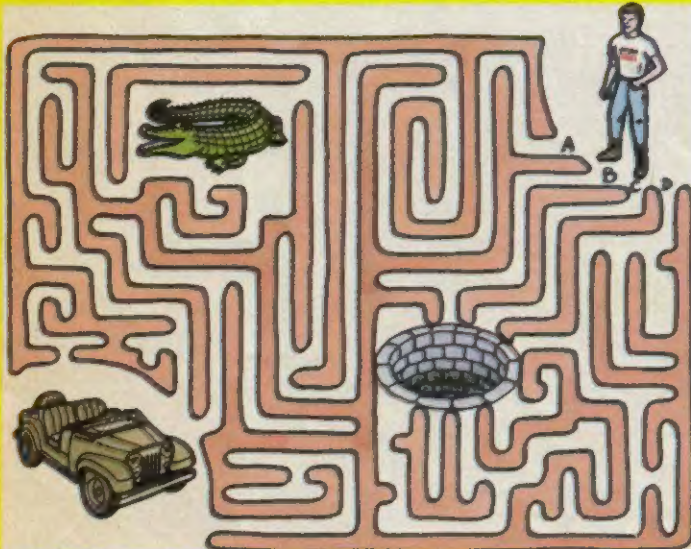


LES NOUVELLES DU CLUB

Aide ACTION MAN à retrouver sa jeep, et gagne l'une des 200 panoplies et accessoires Action Man mis en jeu. Comment participer?

Il te suffit simplement d'envoyer, avant le 15 novembre 1983, sur

papier libre, tes nom et adresse, la lettre du chemin qu'Action Man doit emprunter, ainsi que l'un des 2 jokers qui accompagnaient ta carte de membre du club, à:
CERCA/ACTION MAN
 - B.P. 17 - 92816
PUTEAUX CEDEX.

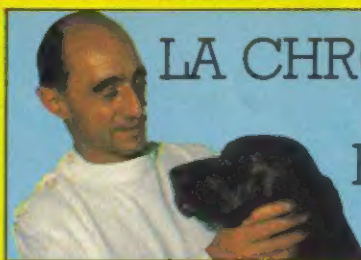


Un tirage au sort attribuera les 200 panoplies et accessoires Action Man parmi les bonnes réponses.

Jeu gratuit, sans obligation d'achat. Timbre remboursé sur simple demande.

CLUB ACTION MAN

Miro-Mecano - B.P. 127 - 75924 Paris Cedex 19.


 LA CHRONIQUE DU
 DOCTEUR
 ROUSSELET-
 BLANC

TERREUR SUR LA MOQUETTE

C'est bien connu, il y a des chiens qui sont la terreur des fauteuils, des moquettes et des aspirateurs. Ce sont ceux qui perdent leurs poils à longueur d'année. Je suis très souvent consulté pour cela, et souvent bien impuissant à résoudre le problème!

Normalement, si un chien est soumis aux intempéries et aux variations de température saisonnières, il va changer de pelage. Dès les beaux jours, il va perdre son poil d'hiver (cela s'étale sur un mois environ), et dès l'automne, il va

retrouver une toison touffue et épaisse pour résister au froid hivernal. Mais pour nos chiens d'appartement, il en est tout autrement. En effet, grâce au chauffage, le chien vit en permanence à des températures clémentes qui ne justifient pas de modifications de son pelage. Comme, malgré tout, le poil doit se renouveler, il va tomber à longueur d'année au lieu de le faire une fois pour toutes.

Cela dit, il existe tout de même des chutes de poils dues à de petites maladies: eczéma, parasites, carences alimentaires. Fort heureusement, nous possédons des remèdes efficaces pour les soigner.



TRUC VITAMINE ZIP!

Zip! CRRRR... Zut! La fermeture à glissière de ton jean glisse mal, elle traîne les savates! La fatigue, sans doute... Un remontant semble indis-

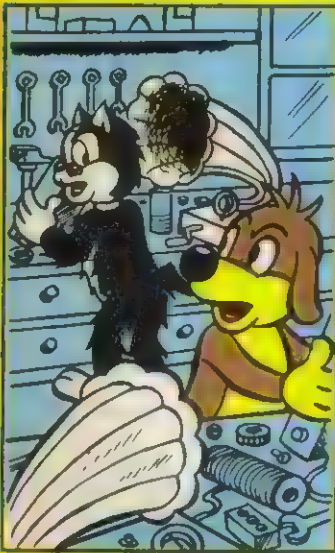
pensable. Alors, frotte-la avec une bougie, elle retrouvera ses forces. Sinon, apprend à coudre des boutons!

FAUX PHONO ?

Je trouve étrange qu'une réponse à l'un de tes lecteurs soit fausse. En effet, le premier disque et le premier phonographe ne sont pas d'invention allemande. Ces objets ont été imaginés par Thomas Edison.

Magali Besnard,
50600 Saint-Hilaire-du-Het.

O.K. Magali, entrons dans le détail et dans la « préhistoire du disque ». En réalité, ces inventions étaient dans l'air (comme celles de l'avion ou de la photographie) dans beaucoup de pays, vers 1870. Dès 1859, l'ouvrier typographe français Scott de Martinville, en se fondant sur les travaux de plusieurs physiiciens français ou étrangers, conçoit un *phonautographe* qui sténographie la voix sur un cylindre - mais il faut déchiffrer à l'œil, car la reproduction du son est impossible. En 1857, Charles Cros imagine le « procédé d'enregistrement et de reproduction des phénomènes perçus par l'ouïe ».



Hélas, ce principe est décrit à la même époque par l'abbé Lenoir (qui signe... « l'abbé Leblanc »!) et par Thomas Edison. Mais la démonstration de l'appareil d'Edison, en 1878, est un échec. En attendant son succès futur de 1889, deux Américains, Bell et Tainter, inventent en 1885 le cylindre de cire et le « *graphophone* »; et Emile Berliner met au point le *gramophone* entre 1887 et 1888. Notons que le père du disque moderne est sans nul doute le Français Charles Cros qui, lui, n'avait hélas pas les 50 francs nécessaires pour faire breveter son invention.

PIF CHANGE

Avant, j'achetais *Pif* toutes les semaines; et puis, j'ai cessé. Or, je viens de lire le dernier *Pif*: Surprise! Tata et Doudou ont changé, des personnages ont disparu, il y en a d'autres que je ne connais pas. Quant à Tonton, il a des cheveux maintenant! A-t-il utilisé une lotion capillaire spéciale?

Fabrice Rousseau,
17560 Bourcefranc.

Eh oui, *Pif* change! Normal, non? S'il fallait donner aux lecteurs les mêmes histoires, semaine après semaine, ça deviendrait lassant. D'ailleurs, regarde-toi, Fabrice, es-tu le même que l'an dernier? Moi aussi, j'ai changé! Seulement, je n'ai pas vieilli! Tonton non plus d'ailleurs, tu as raison. Il faudra que je regarde ses cheveux de plus près, à mon avis, il a un truc!

UNE SACRÉE VENGEANCE

Que pensez-vous des desins d'Idriss Haniche, de Sétif (Algérie)? Il m'a représenté aux prises avec mon cher Hercule. Ma foi, Idriss, ton scénario est tellement réaliste, que je me demande si cette histoire ne m'est pas vraiment arrivée!

FAN D'U.L.M.

J'ai 13 ans. Puis-je passer l'examen qui me permettrait de piloter un U.L.M.?

Laurent Montabrun,
94700 Maisons-Alfort.

Patience! L'examen permettant de piloter un « ultra-léger - motorisé » ne peut se passer qu'à 16 ans. Heureusement, car si ces engins super-légers nous font tous rêver, ce ne sont pas des jouets, et leur pilotage réclame un apprentissage sérieux.



QUELLE FAMILLE!

Si j'écoutais Rémi Girard, je devrais accueillir dans mon journal deux nouveaux personnages: une « Pifette » et une « Herculette ». Eddy Guilloteau, lui, souhaite qu'apparaisse « Pifercule » (moitié moi, moitié Hercule... Docteur Jekyll et Mister Hyde, en somme!). Quant à Idi Krahim, il me propose d'avoir... un chien! Comme si je n'avais déjà pas assez de problèmes avec mon cher Hercule!

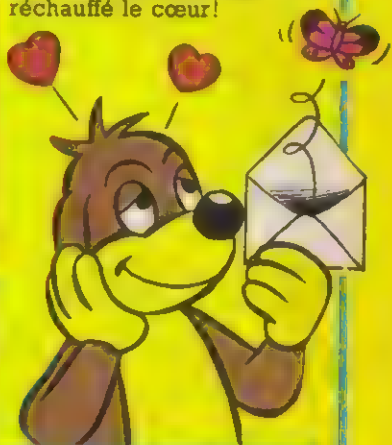
LES CLUBS? J'AIME!

Stéphane et Nicolas, de Suisse, m'annoncent la naissance de leur *Pifoclub*; Damien Sirman, de Tavaux, celle du club « S.E.P.L. »; Patrick Pomian, de Saint-Pathus, crée de son côté, avec Olivier et Patrick Les-tienne, un « club B.D. ». Encore deux C.N.P. (*Club Nouveau Pif*) fondés, l'un par Sophie Cot, d'Alfortville, l'autre par Yann Pernolet et Rémi Weiller, de Fontaine-lès-Dijon.

Bravo aussi à Christophe Georget qui, dans l'île de la Réunion, préside le « C.D.L.M. »: Sept membres actifs, 19 membres-correspondants, un journal mensuel pour chacun et... des tee-shirts à l'effigie du club!

MESURE D'UN POIS

Un grand merci à Lionel Mailhes, d'Evian, qui m'a adressé, scotchés sur une carte postale, plusieurs de ses pois-sauteurs dans différentes phases de leur évolution: coquille percée, couvercle enlevé à la suite de la sortie de la larve, chrysalide, et papillon sorti de son enveloppe protectrice - « Ce dernier, me dit Lionel, étant sans doute mort de froid. » Malgré cela, ta carte, Lionel, m'a réchauffé le cœur!



SAPIN EN DANGER

Dans ton numéro 714, tu nous as offert un sapin, ou plutôt une branche, comme gadget. La mienne a bien grandi, mais ses bourgeons ont jauni, ses aiguilles sont tombées. Que dois-je faire? Va-t-il mourir?

Lionel Dailly,
78300 Poissy.

Hélas, tu tires bien tard la sonnette d'alarme! Mets ta branche à l'ombre, arrose-la... Mais ne t'étonne pas trop si elle n'en réchappe pas!

LA BARBE!

Pourquoi la barbe pousse-t-elle aux hommes et non aux femmes?

Cécile Bernardin,
93350 Le Bourget.

Une question d'hormones, Cécile. On peut d'ailleurs en modifier artificiellement l'action, ce qui explique... le mystère des « femmes à barbe ».

YVAIN

scénario: Jean OLLIVIER
dessins: José de HUESCAR

LE MONSTRE DU MARAIS

PAR LÀ-BAS
COMMENCENT
LES MARAIS DE
L'AUTRE MONDE.

NE T'Y AVENTURE
PAS, ÉTRANGER !

UN MONSTRE AFFREUX
GARDE L'ENTRÉE DE
L'AUTRE MONDE...

IL EST
SI HORRIBLE, ET SA
PUANTEUR EST TELLE,
QUE CEUX QUI LE
REGARDENT, MEURENT
SUR LE CHAMP.

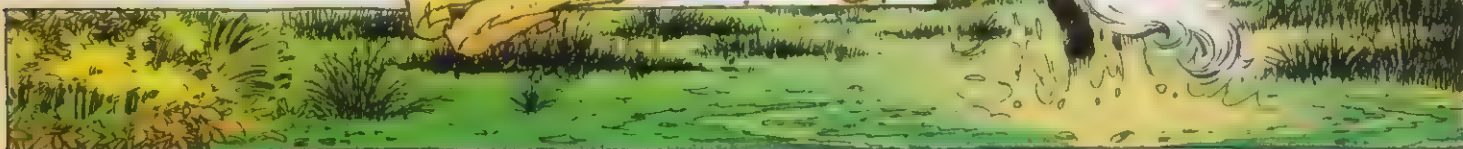


JE DOIS ALLER
TOUJOURS PLUS AVANT...
JUSQU'À CE QUE JE TROUVE
LE CHAUDRON D'OR.
ET S'IL LE FAUT, JE COMBATTRAÏ
LE MONSTRE...

NUL NE SAVAIT CE QU'ÉTAIT CE MONSTRE.
S'IL ÉTAIT OGRE OU BÊTE.
LES GENS QUI AVAIENT OSÉ APPROCHER
LE MARAIS DISAIENT QUE LES BEUGLEMENTS
ÉTAIENT ÉPOUVANTABLES.

YVAIN CHEVAUCHA LONGTEMPS
JUSQU'À CE QU'IL ENTENDIT
DES PLAINTES.
CELA RESSEMBLAIT
À UN ÉNORME
COASSEMENT.

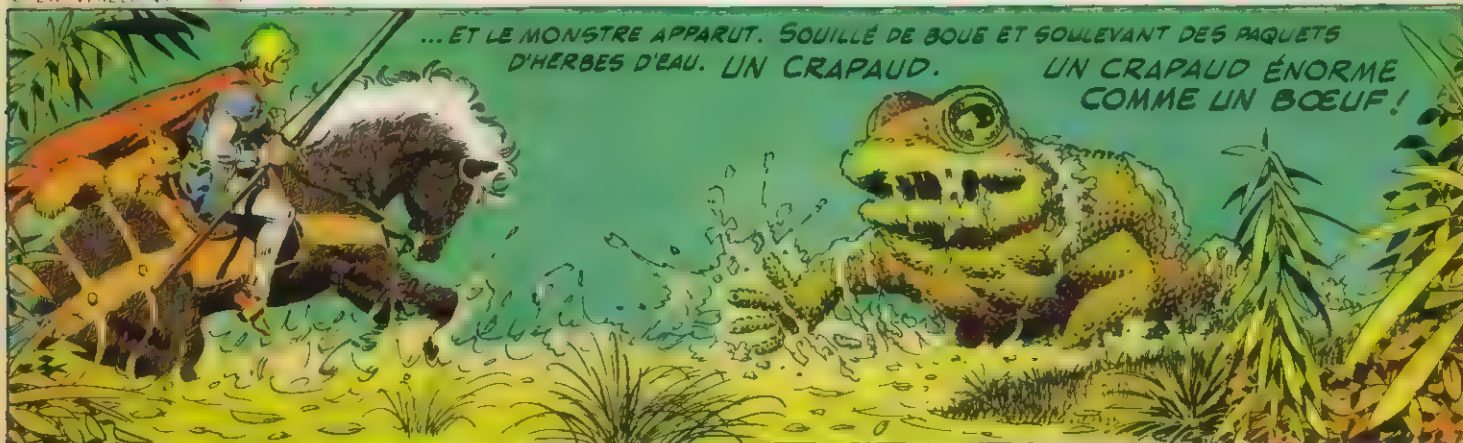
KROO-
OAK!



© ED VAILANT 1997

... ET LE MONSTRE APPARUT. SOUILLÉ DE BOUE ET SOULEVANT DES PAQUETS
D'HERBES D'EAU. UN CRAPAUD.

UN CRAPAUD ÉNORME
COMME UN BOEUF !



IL AVANÇAIT MALADROITEMENT
ET SON COASSEMENT AVAIT
QUELQUE CHOSE D'ÉMOUVANT.

JE NE
CROIS PAS
À TA FUREUR.

ET YVAIN, POUSSÉ PAR
UNE FORCE INCONNUE,
S'APPROCHA DU MONSTRE,
DOUCEMENT...

VIENS À MOI.
TU ES MALHEUREUX
D'ÊTRE SEUL DE
TON ESPÈCE.

IL CARESSAIT LA PEAU RÊCHE.

LES GENS REDOUTENT
CE QU'ILS NE CONNAISSENT PAS.
JE VOIS DE LA DOUCEUR DANS TES YEUX.
ET TU PLEURES...



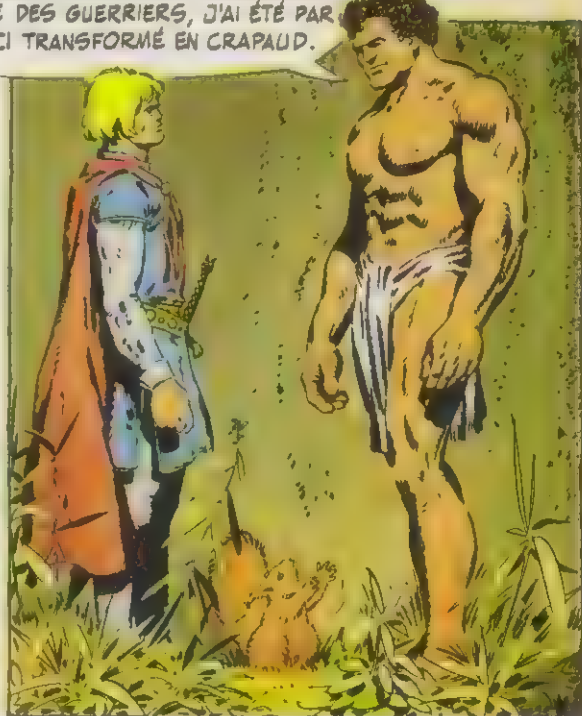
ALORS, IL ADVINT QUELQUE
CHOSE D'EXTRAORDINAIRE...

LE CRAPAUD PRIT
UNE FORME HUMAINE.

LE MONSTRE DEVINT
UN HOMME DE PLUS
DE SIX PIEDS DE
HAUT ET DE
TRÈS BELLE
APPARENCE.

JE SUIS OGMA,
LE CHAMPION
DE LUTTE...

...ET POUR AVOIR DÉFIÉ MORRIGAN,
DÉESSE DES GUERRIERS, J'AI ÉTÉ PAR
CELLE-CI TRANSFORMÉ EN CRAPAUD.



1997

L'ENCHANTEMENT
NE PRENDRAIT FIN
QUE SI UN HUMAIN
M'APPROCHERAIT
AVEC AMITIÉ.
JE TE
REMERCIÉ
ÉTRANGER!

LE MARAIS EST PLEIN DE DANGERS.
POUR LES ÉVITER, SUIS TOUJOURS
LA LIGNE DES SAULES ET NE T'EN
ÉCARTE PAS...

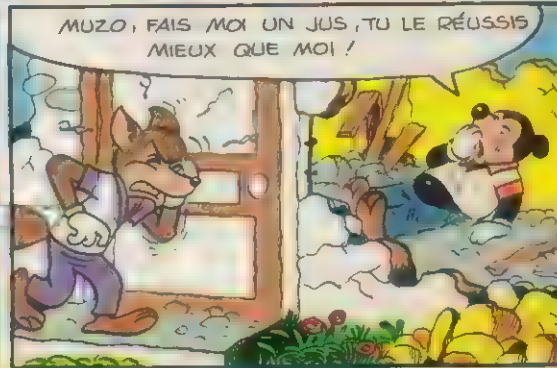
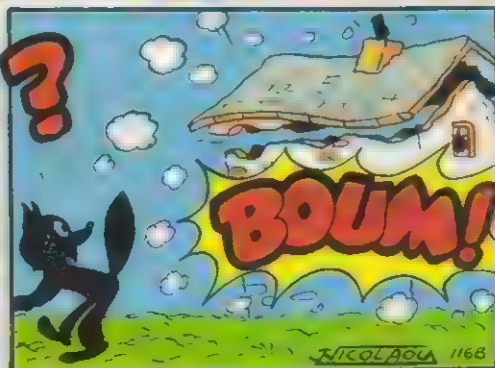
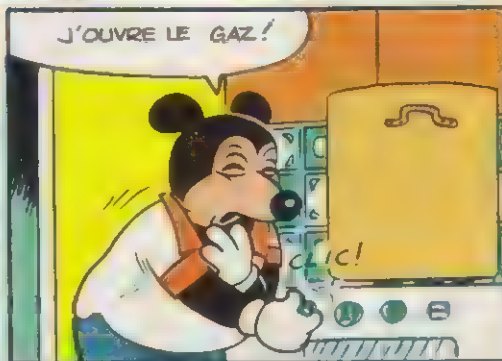
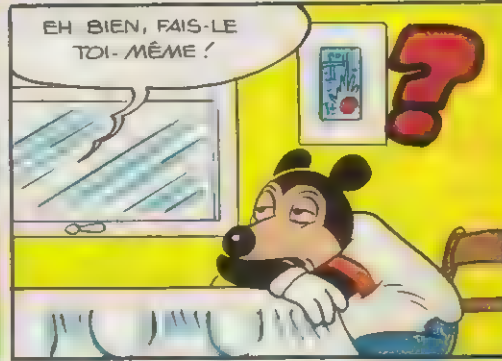
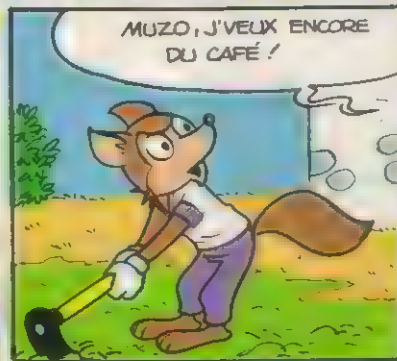
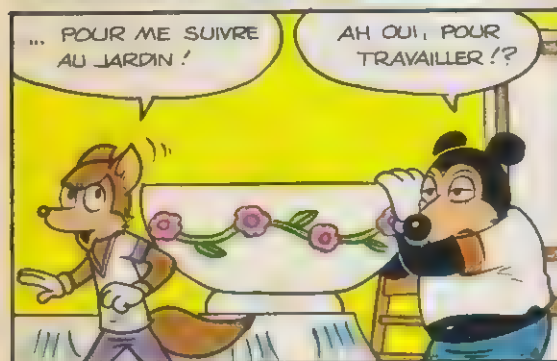
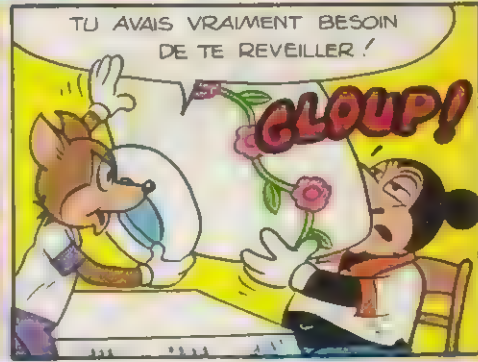
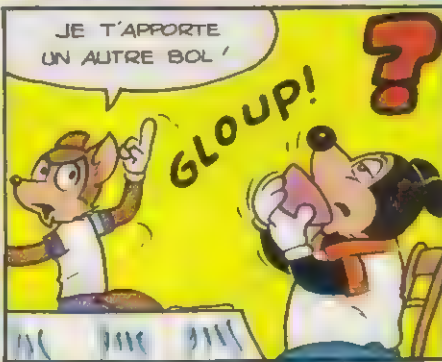
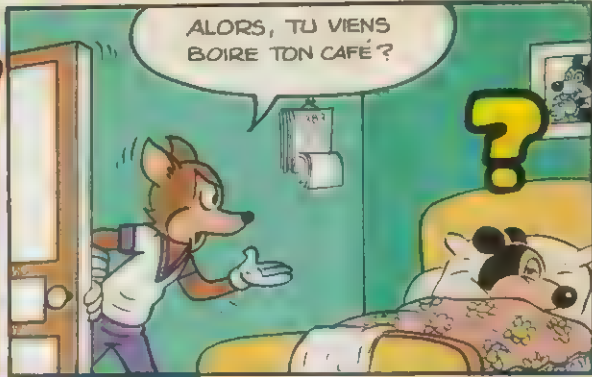
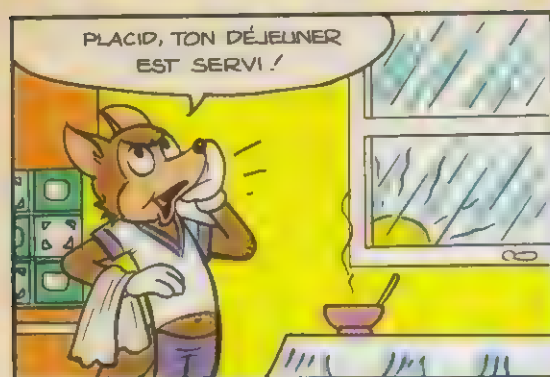


...ET ICI S'ACHEVA
CETTE AVENTURE D'YVAIN.

78

PLACID ET MUZO

Un réveil difficile



LE 19 OCTOBRE

LA GUERRE DES ETOILES

LE RETOUR DU JEDI



LE RETOUR DU JEDI (Return of the Jedi)

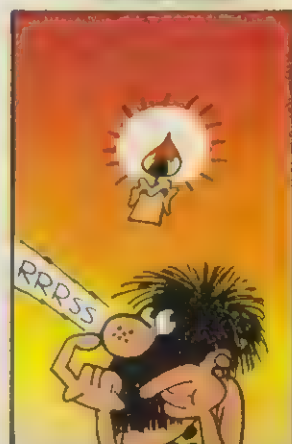
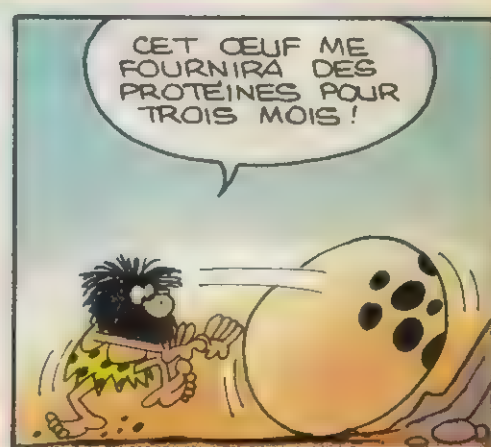
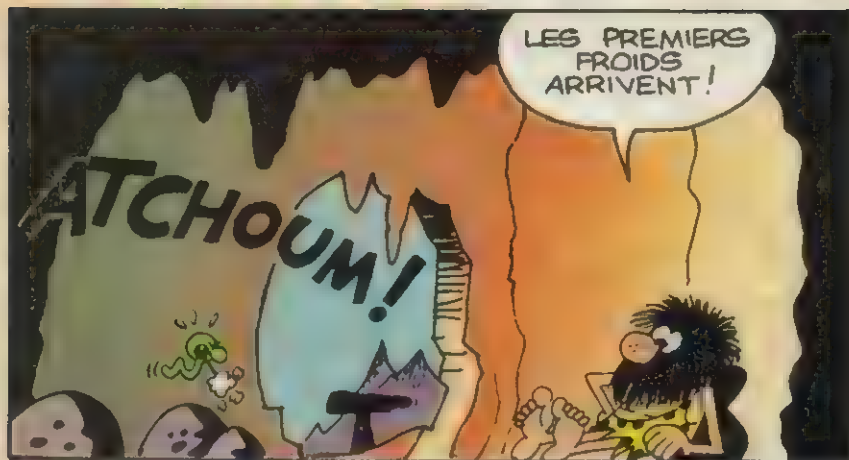
avec MARK HAMILL HARRISON FORD CARRIE FISHER
BILLY DEE WILLIAMS ANTHONY DANIELS dans le rôle de C-3PO

et DAVID PROWSE KENNY BAKER PETER MAYHEW FRANK OZ

Mis en scène par RICHARD MARQUAND Produit par HOWARD KAZANJIAN

Histoire GEORGE LUCAS Scénario LAWRENCE KASDAN et GEORGE LUCAS Producteur exécutif GEORGE LUCAS Musique JOHN WILLIAMS
Musique originale sur disques Polydor Le livre du film est édité aux Presses de la Cité Enregistrement stéréo dolby DOLBY STEREO Une production Lucasfilm Ltd. Distribué par Twentieth Century-Fox
Copies par Deluxe - Couleur par Rank Laboratories Distribué par FOX-HACHETTE Distribution

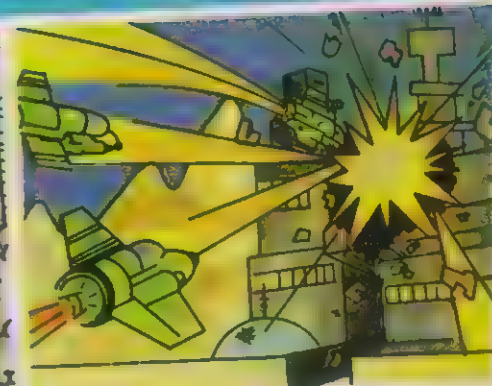
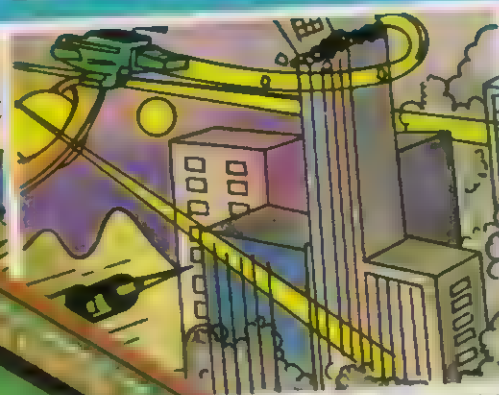
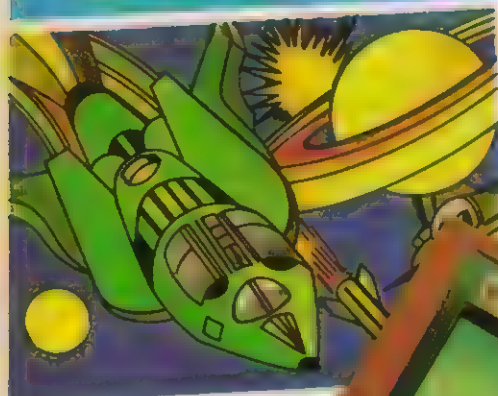
TMP & © Lucasfilm Ltd. (LFL) 1983





JOUEZ ITMC

JEU
ELECTRONIQUE
DE POCHE



**SUPER ECRAN
PANORAMIQUE**

Avec la « GUERRE DES ASTRES » menez
une bataille explosive dans la Galaxie
5 phases de jeu à difficultés progressives
renouvellent sans cesse l'intérêt du jeu.

GRAND CONCOURS JEUX I.T.M.C.
Jusqu'au 30 octobre 1983 dans les magasins

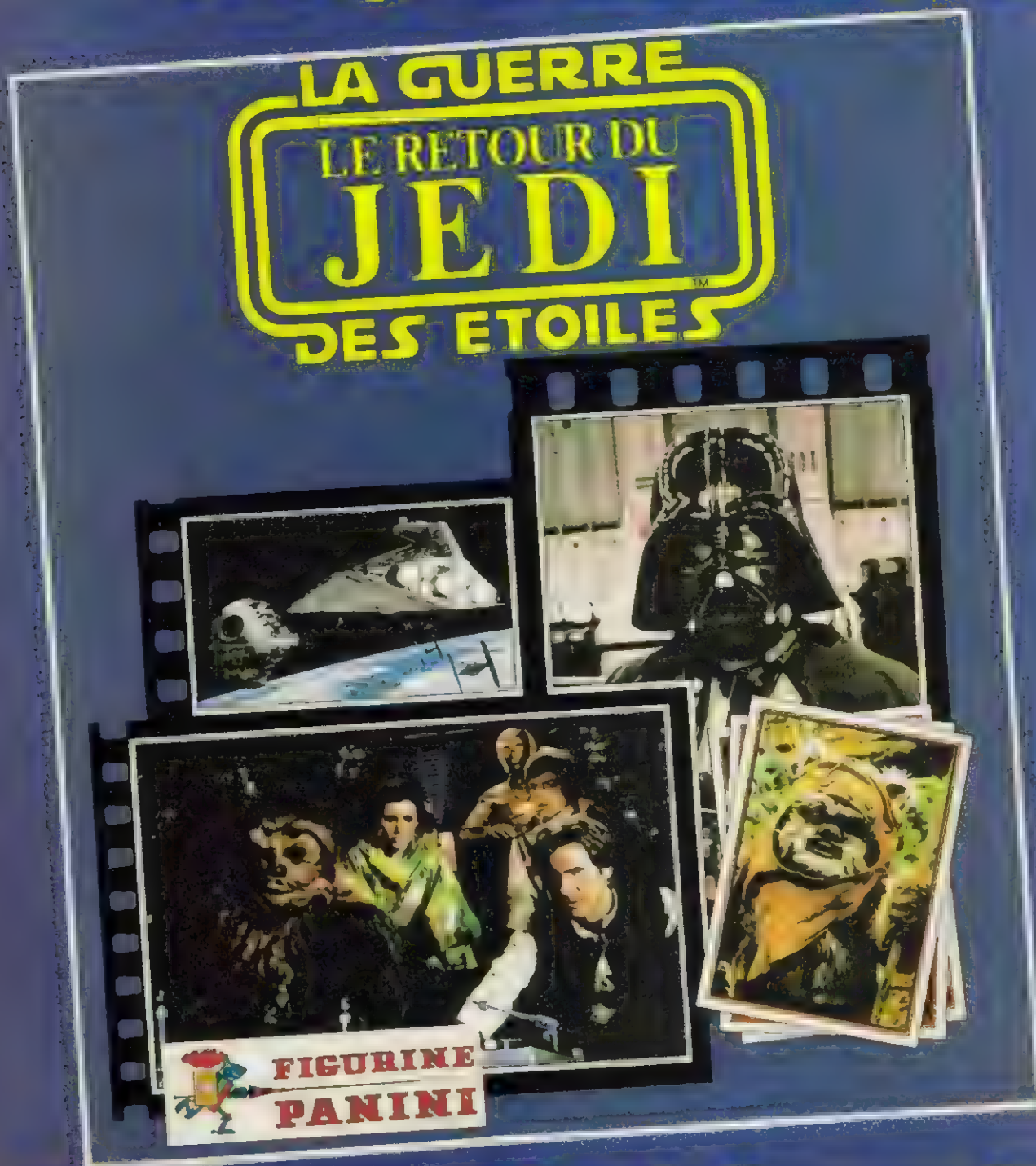
JouClub de votre ville.

Liste des magasins participants sur demande à : E.P.S.E.
BP 36-37 33083 BORDEAUX CEDEX

GRATUIT

EXCLUSIF

**un super collecteur
+ une planche de 6 vignettes**



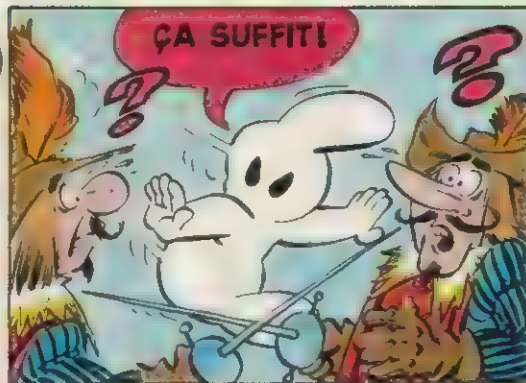
***A ne pas manquer dans le Nouveau Pif
N° 760 du 18 octobre***

Arthur

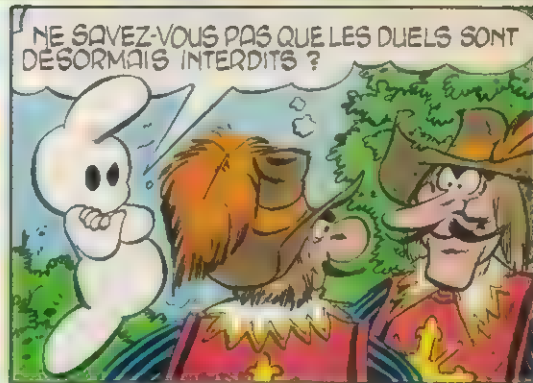
et les Mousquetaires irascibles



LES IDIOTS ! AU RISQUE DE SE BLESSE ! JE VAIS LEUR DIRE DEUX MOTS !



ÇA SUFFIT !



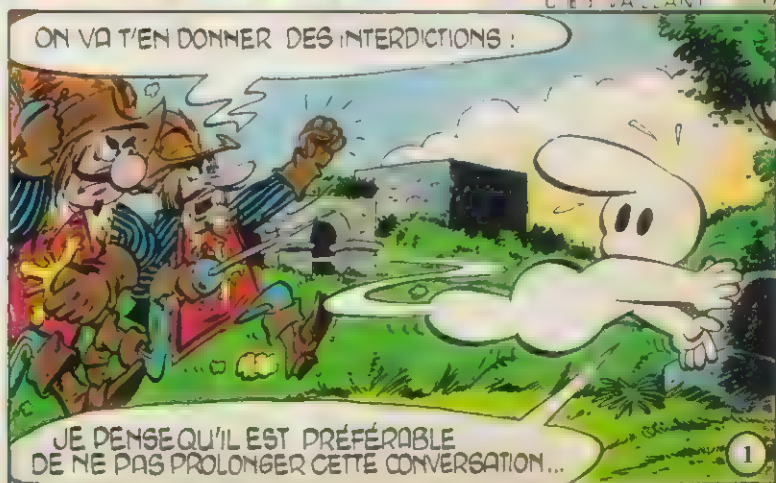
NE SAVEZ-VOUS PAS QUE LES DUELS SONT DÉSORMAIS INTERDITS ?



POUR TENIR DE TELS PROPOS SERIEZ VOUS UN GARDE DU CARD MAL ?

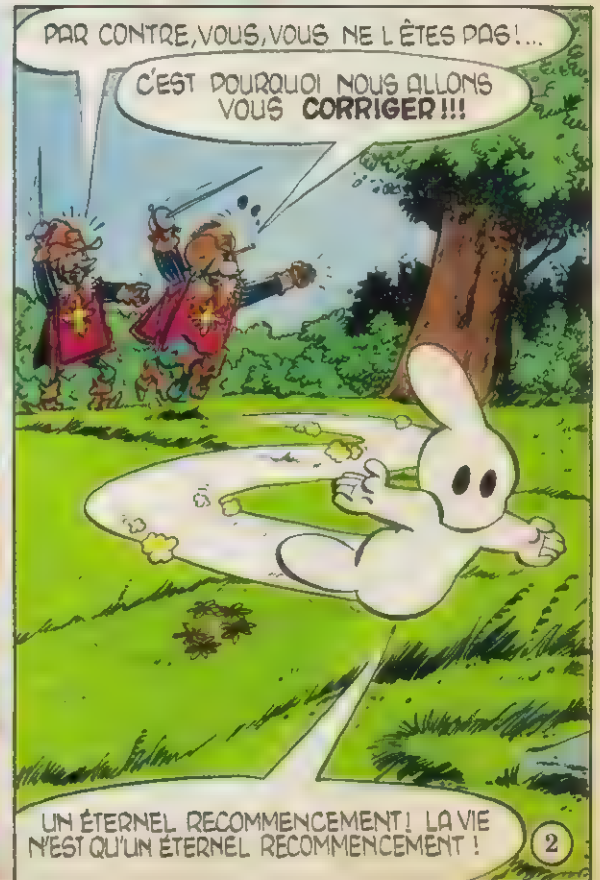
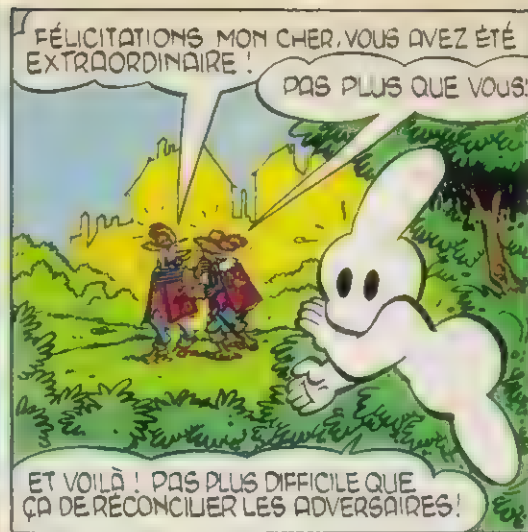
DANS CE CAS, VOUS ALLEZ PASSER UN SALE QUART D'HEURE !

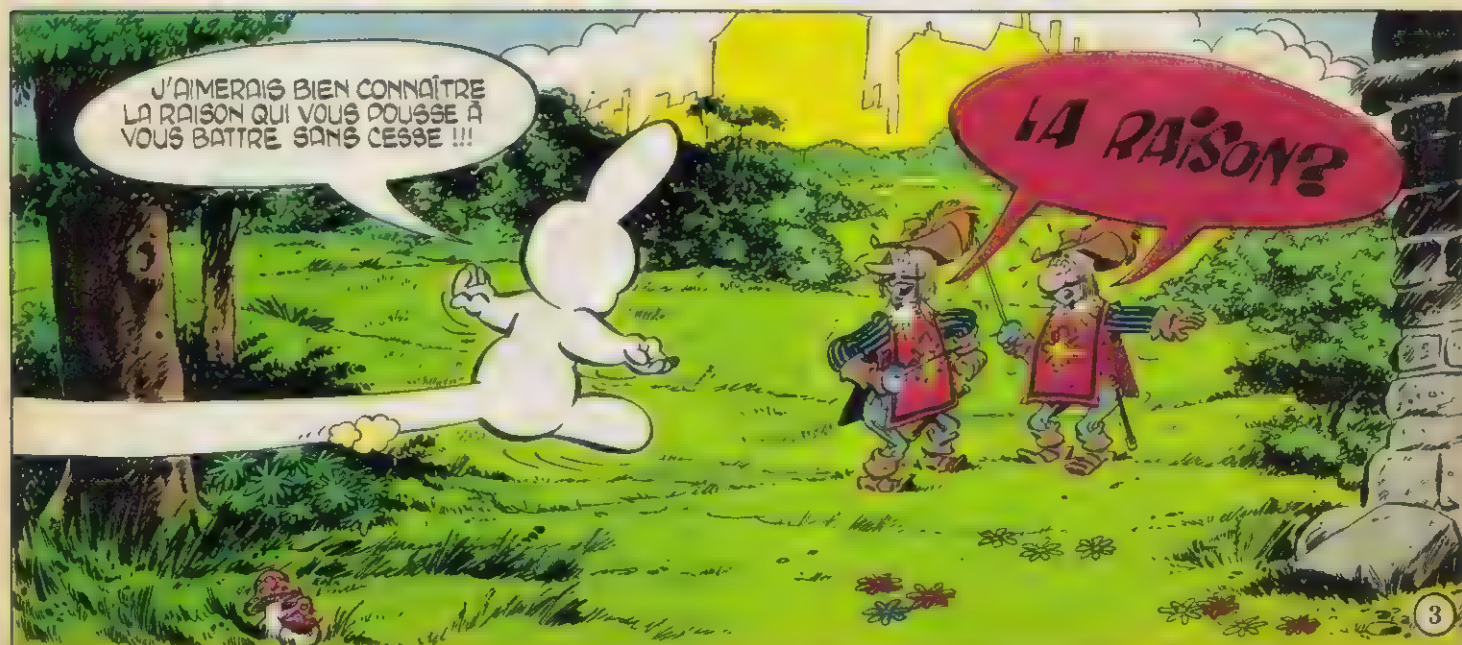
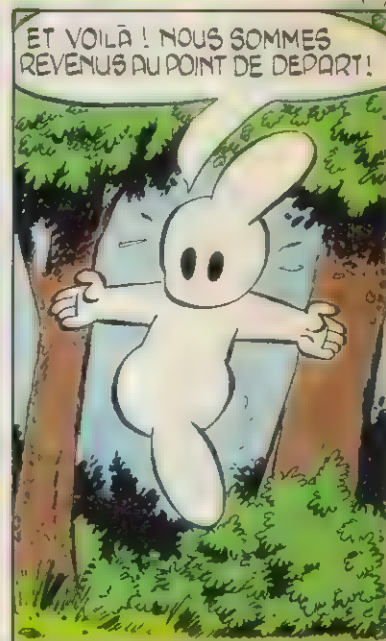
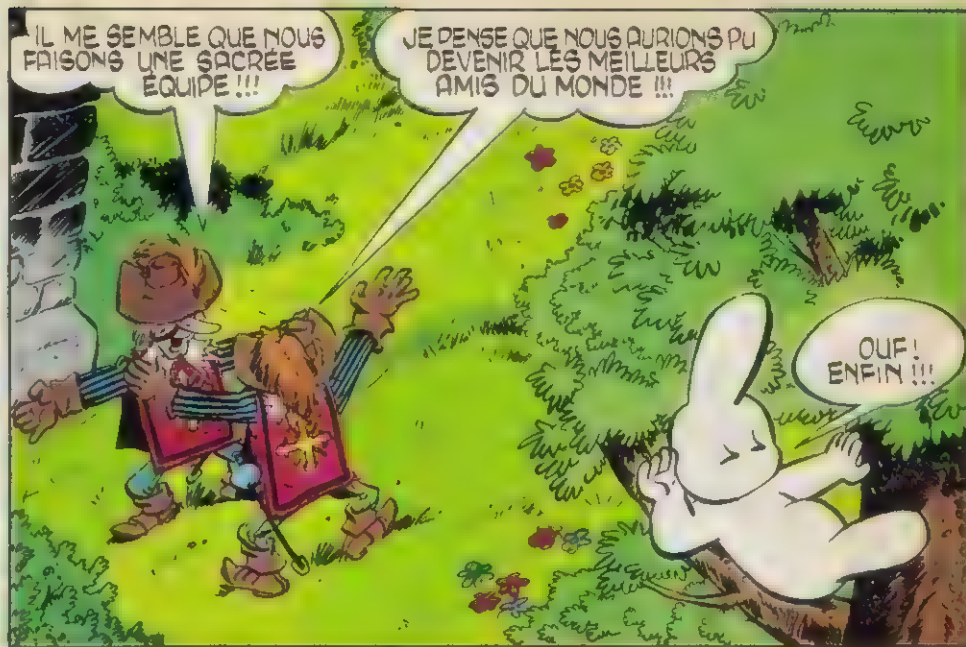
UN INSTANT ! NÉ NOUS ÉNERVONS PAS !... LAISSEZ-MOI VOUS EXPLIQUER !

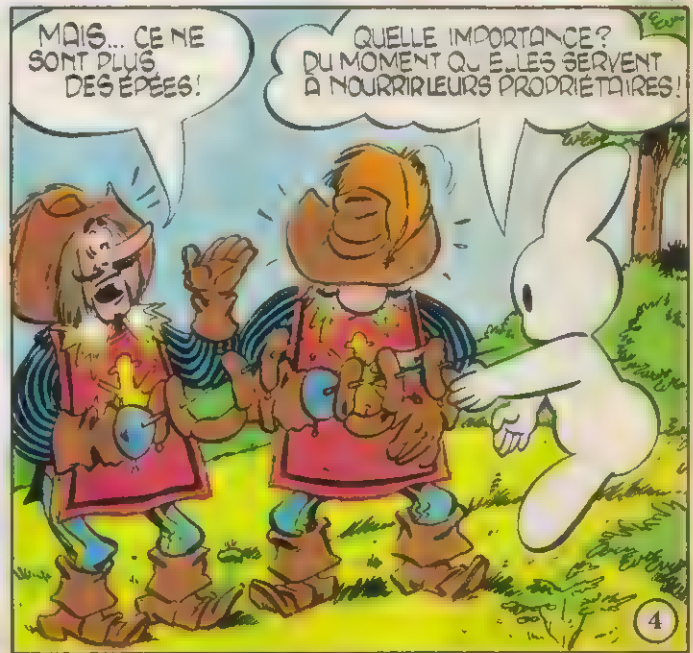
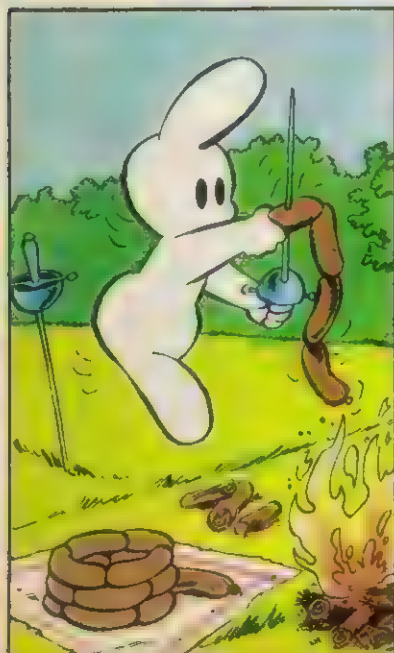
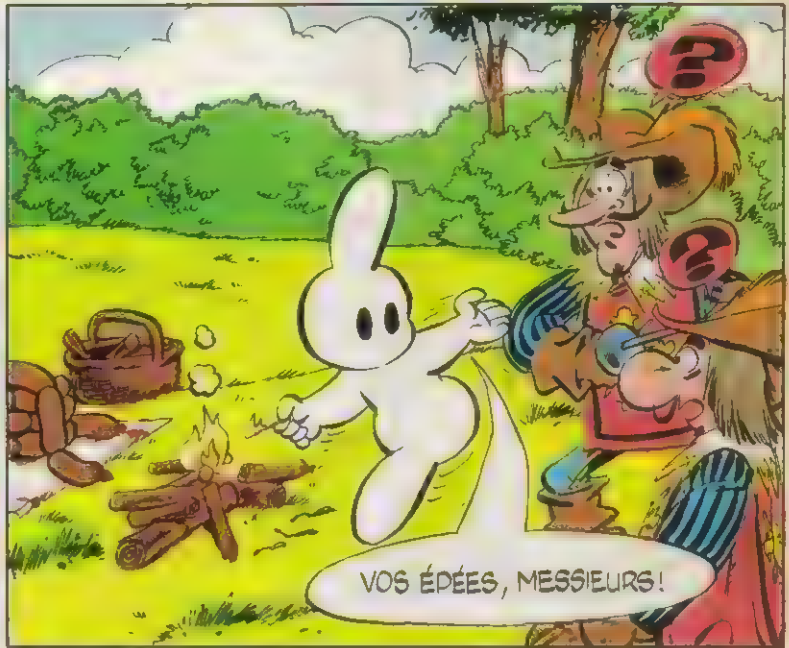
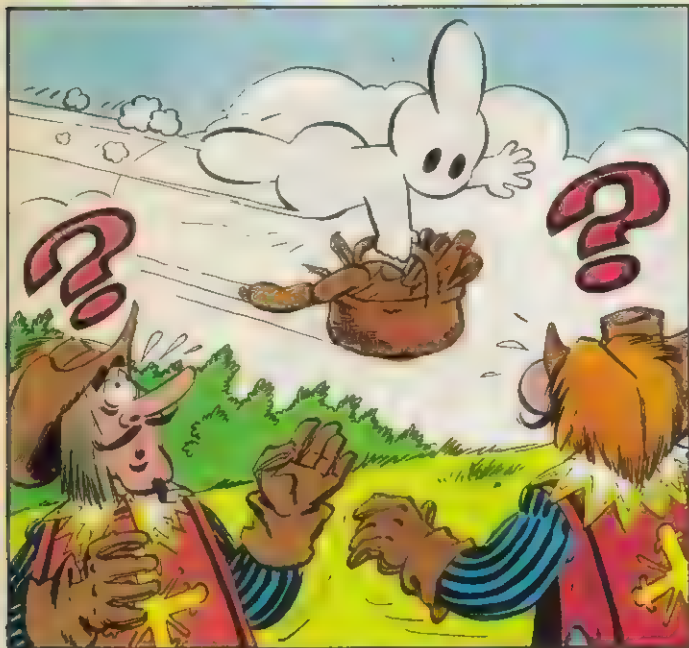
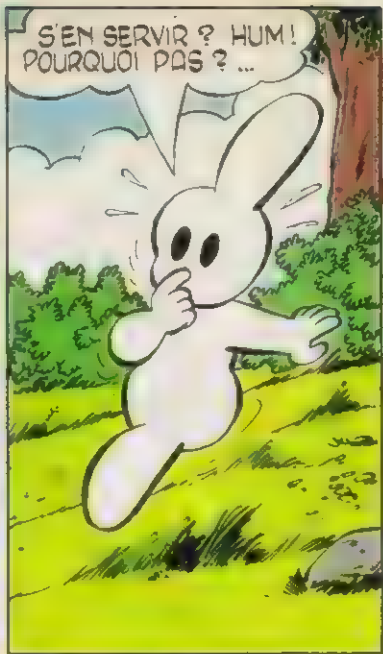


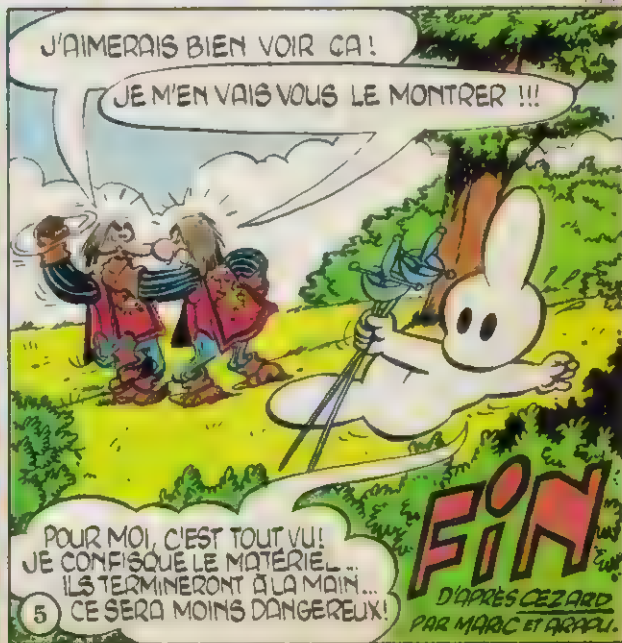
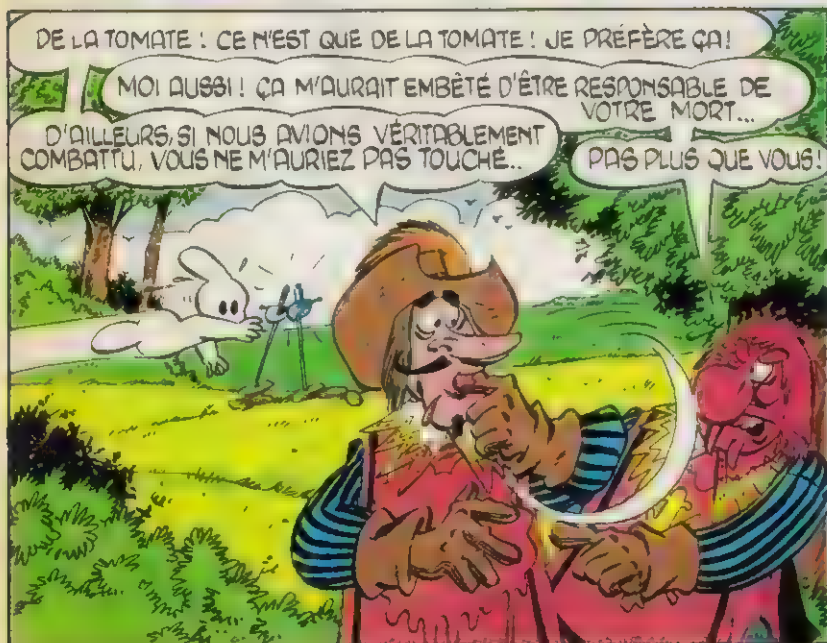
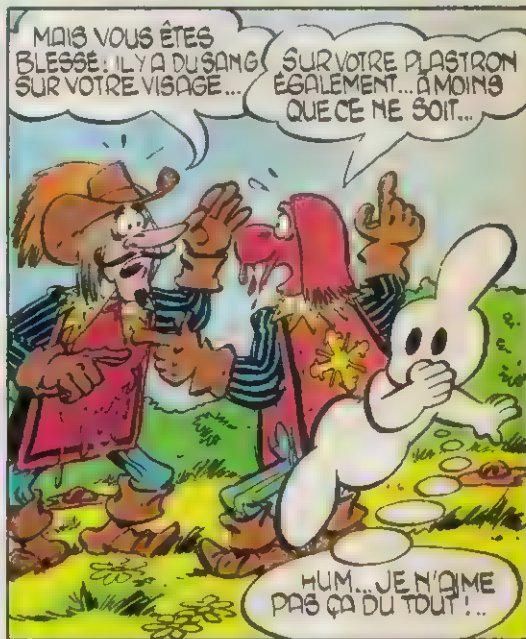
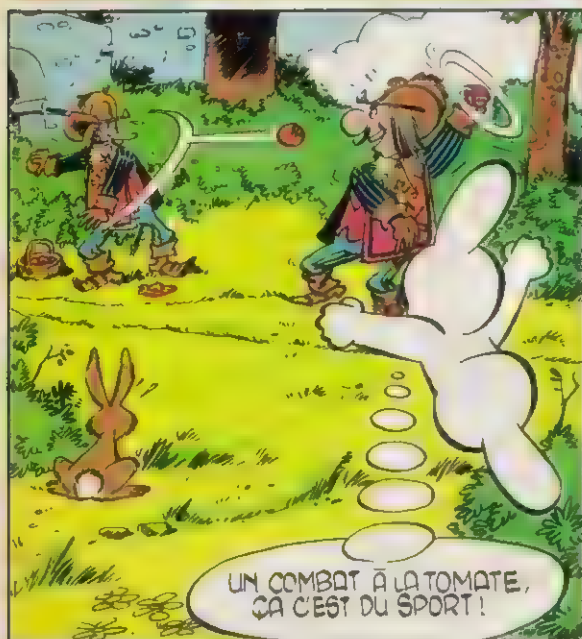
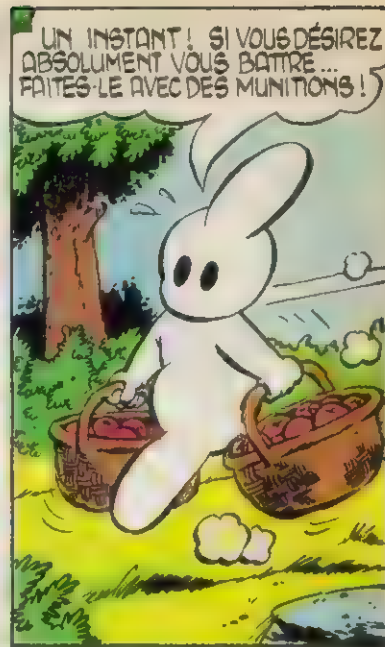
ON VA T'EN DONNER DES INTERDICTIONS !

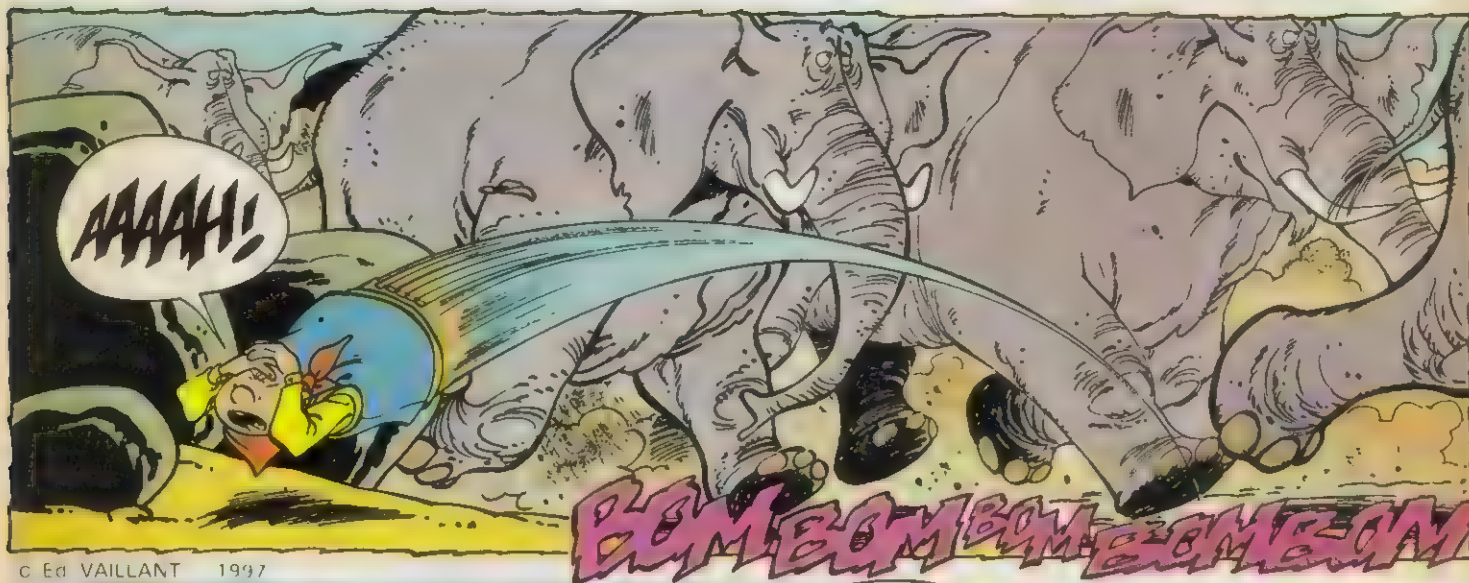
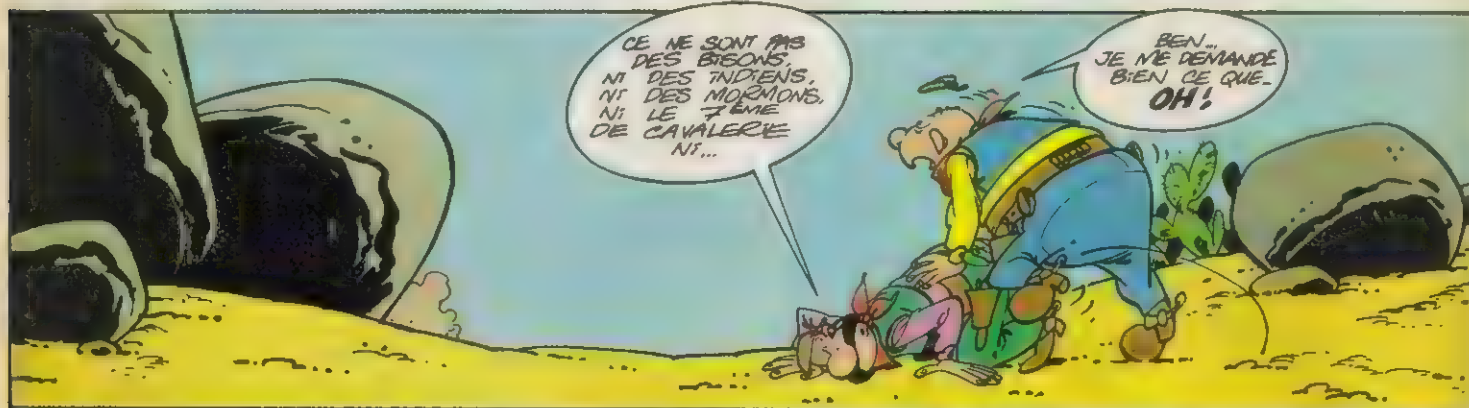
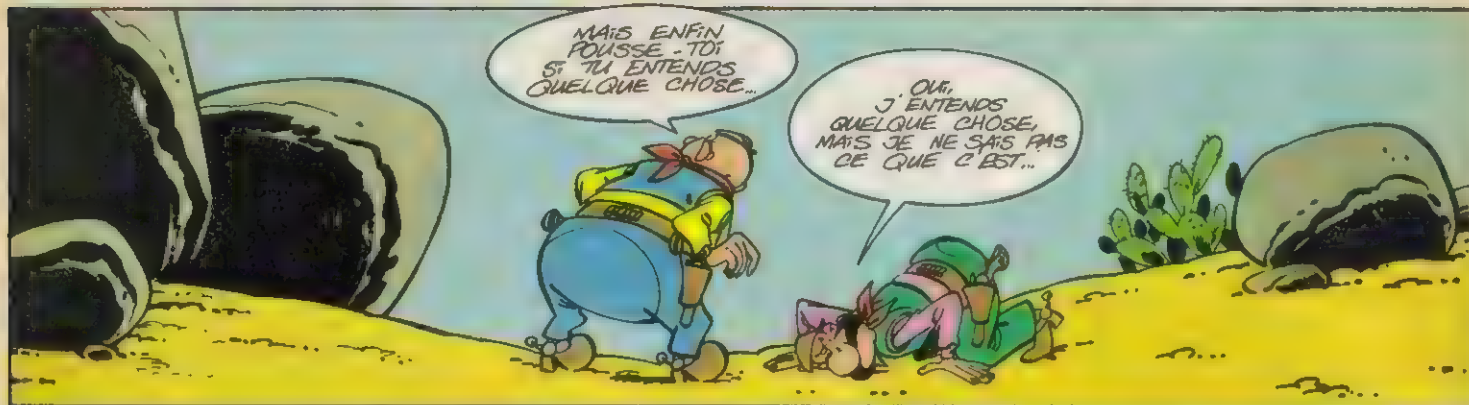
JE PENSE QU'IL EST PRÉFÉRABLE DE NE PAS PROLONGER CETTE CONVERSATION...





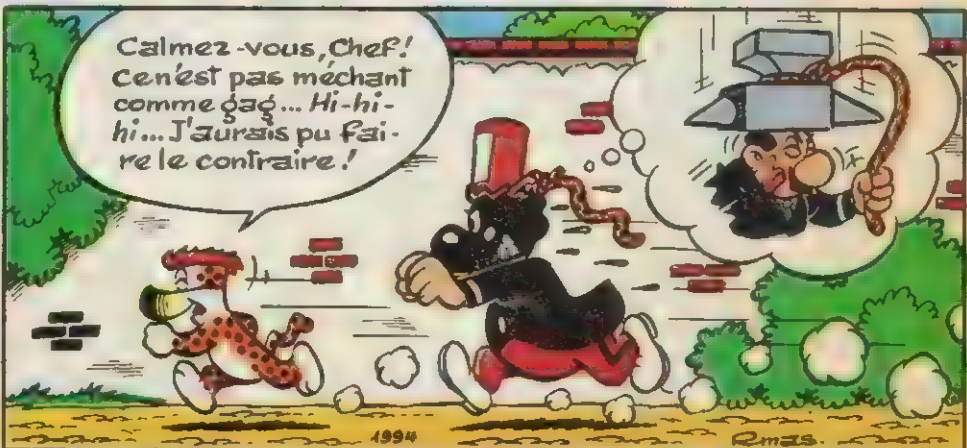
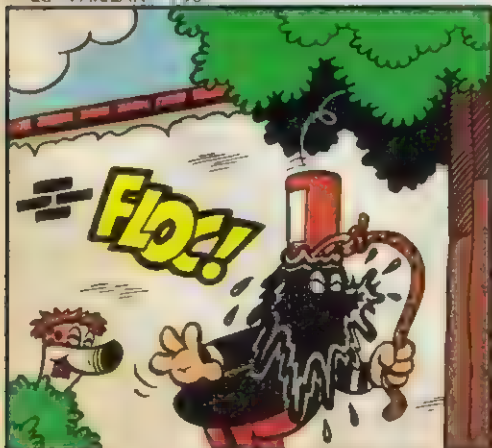
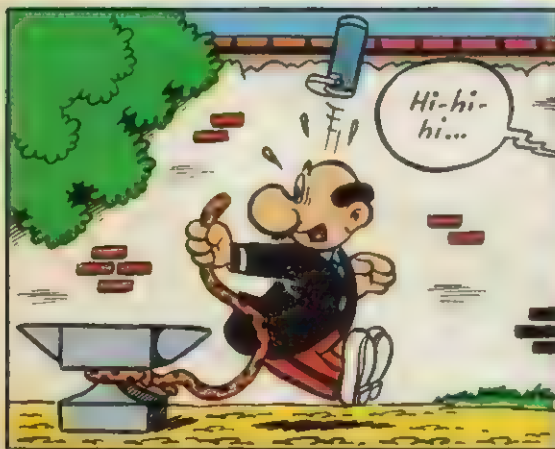
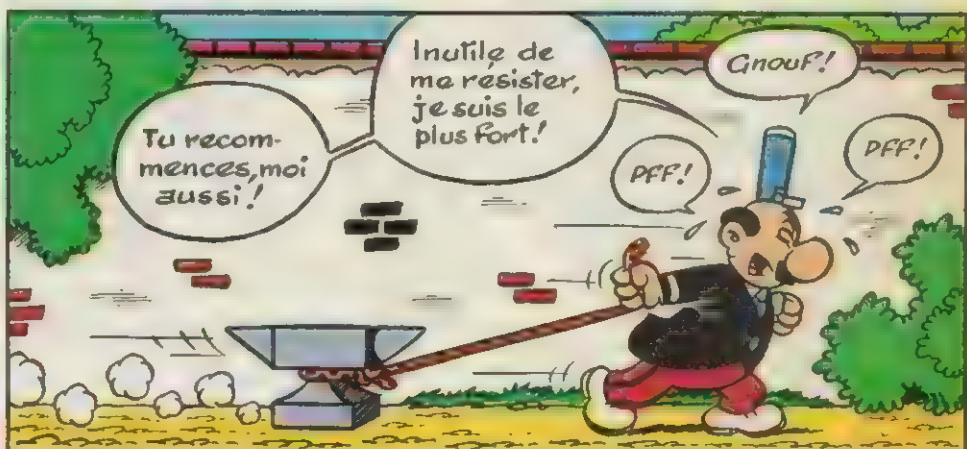






© Ed VAILLANT 1997





Ed VAILLANT 1997

VIENT
DE PARAÎTRE

Pif
JEU

SPECIAL JEUX

MOTS CROISÉS
CASSE-TÊTE
BULLES
DIFFÉRENCES
LABYRINTHES

10 MAXI-JEUX
DE LETTRES

MOTS PERDUS
GRILLES FLECHES
TESTS
ENIGMES
JEUX A POINTS

GRAND
JEU PRIME

GAGNEZ UN
DIO-CASQUE
STEREO MA-ME

EN VENTE
CHEZ TON MARCHAND
DE JOURNAUX

**JOUE...
ET GAGNE!**

• 10 MAXI
JEUX DE
LETTRES.
• UN GRAND
JEU PRIME.
• ET TOUJOURS
DES MOTS
CROISÉS,
CASSE-TÊTE,
BULLES,
DIFFÉRENCES...

OU L'UN DES 5
"MINI-WALKER"
STEREO

9550 MOTS SERIE JEUX

RESULTATS DU CONCOURS BOUM ! BANG !

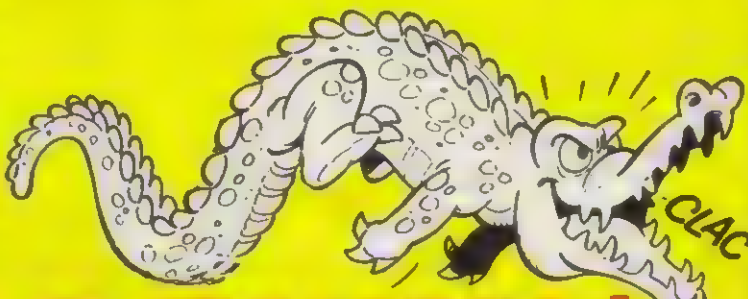
La liste des gagnants des 50 posters et albums de B.D.

ASTIER Alexandre, 39800 Poligny; BAREILLE Gérard, 69120 Vaulx-en-Velin; BEGUINOT Sylvie, 69300 Caluire-Lyon; BERMAN Mickaël, 69006 LYON; BERTON Valérie, 86200 Rossay; BERTOZZI Fabrice, 92140 Clamart; BERTY David, 31790 Saint-Jory; BROUSSE Jean-Christophe, 24700 Montpon-Ménestrol; BISCAYE Pierre, 33560 Cardon-Blanc; BRIGUGLIO Jo, 24250 Domme; BORSCHNECK Pascal, 67300 Schiltigheim; BURY Laurent, 13008 Marseille; CALLUT Thierry, 69160 Tassin-la-Demi-Lune; CARLOTTA Tony, 69130 Ecully; CHABASSIERE Carole, 58000 Nevers; CLERCEAU Christian, 85540 Moutiers-les-Mauxfaits; CLIMENT Julien, 25000 Besançon; COINTRE Rémy, 94260 Fresnes; COLLI-

GNON M. Line, 93300 Aubervilliers; DROUET Florence, 22100 Dinan; DUBOIS Manuel, 37210 Chancay; DUFOUR Christèle, 76450 Canyvarville; DUHANCOURT Charlotte, 78370 Plaisir; EPHRAÏM Kim, 94160 Saint-Mandé; ESTANO Christophe, 64500 Saint-Jean-de-Luz; FANCELLE Béatrice,

84240 La Tour-d'Aigues; LALOUX Christophe, 62000 Arras; FOUCHE Sébastien, 17600 Saugon; FREDOT Denis, 71640 Dracy-le-Fort-Givry; GAUDILLÈRE Cyrille, 71100 Chalon-sur-Saône; GUIRAL Nicolas, 33850 Leognan; GUYENNON Hervé, 01011 Bourg-en-Bresse; HERVÉ

Sandrine, 33200 Bordeaux-Cauderan; HUGONNET Joël, 12500 Espalen; JEAN Martine, 66000 Perpignan; JEANNESSON Gaëlle, 55200 Commercy; MAILLARD Olivier, 69009 Lyon; MAITREJEAN M. Cécile, 28410 Serville-Bu; MONEGER Cédric, 19200 Ussel; PARDAL Jean-Paul, 94410 Saint-Maurice; PATRIS Nicolas, 13008 Marseille; PAULHAN Delphine, 23230 Gouzou; PENIN Xavier, 41350 Vineuil; PINEAU Yannick, 38138 Les-Côtes-d'Arej; RAULET Sandrine, 77380 Combs-la-Ville; ROTA Jérôme, 34790 Grabels; ROUSSEAU Romain, 92501 Rueil-Malmaison; SOUQUE Nicolas, 33160 Saint-Médard-en-Jallès; VIDAL Stéphane, 46500 Gramat; VEGA Christophe, 01700 Saint-Maurice-de-Beynost.



ET CROCODILE ! CLAC

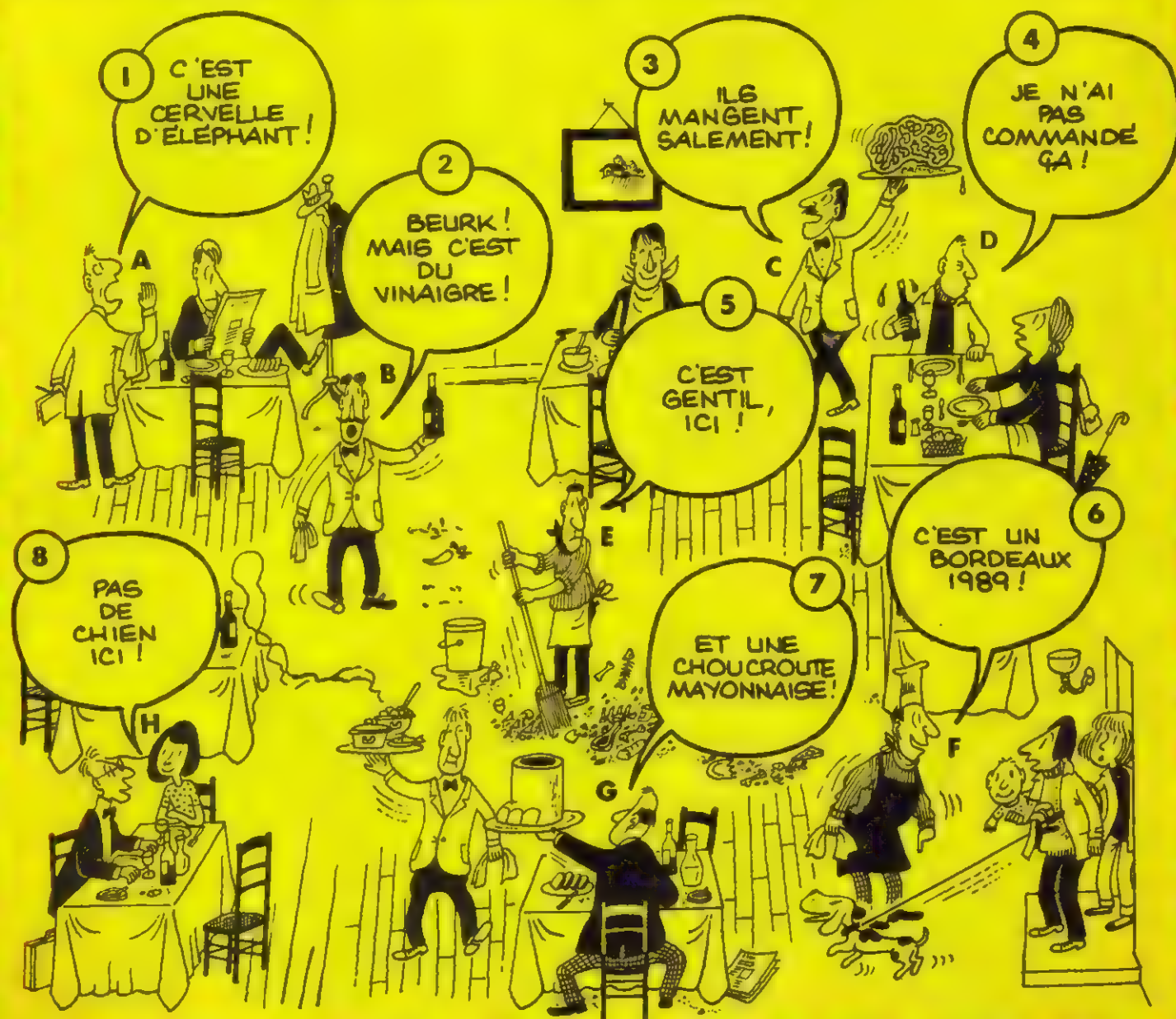
Les jeux de Pif

Chaque jeu porte un certain nombre de : ● en 1. ça fait suite
● fautes ●● astucieux ●●● champion

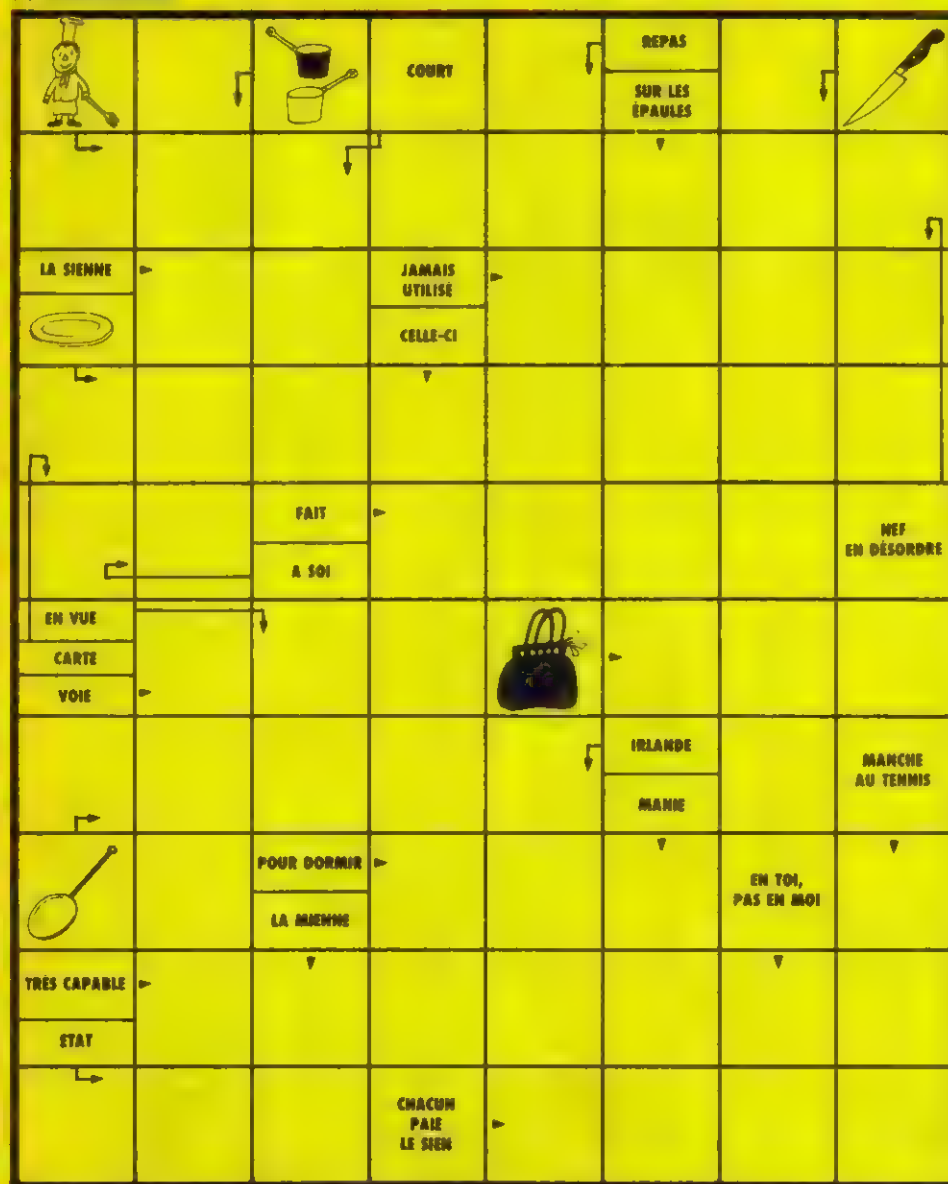
Conception: Roger Dal

1. BULLES DE TABLE ●●

La tenue de ce restaurant laisse visiblement à désirer... Il y règne un tel désordre, que chacun ne sait plus très bien « où il en est »! Rends donc à chacun sa bulle.



2. FLECHOPIF ●●●



3. JE BLAGUE

Le gagnant de cette semaine est Fabrice Rollin, 62500 Saint-Moer, avec cette histoire qui lui vaut de recevoir un jeu de **BOGGLE** offert par **MECCANO**.

Dans un restaurant, deux espions dînent tranquillement. L'un d'eux, soudain, appelle le patron : « Monsieur, j'ai commandé des boulettes de viande. Le garçon m'en a apporté trois. Les deux premières étaient délicieuses, mais la troisième est immangeable! Je n'arrive même pas à la couper! Pouvez-vous m'expliquer ça? – La réponse est très simple, Monsieur, la troisième boulette... c'est le microphone! »



4. VIVE LA CANTINE! ●●●

Gaston tient une assiette, il est nu-tête, il porte un tricot rayé, et il n'est pas assis à la table. Lequel est Gaston?



5. LES RESSEMBLANCES ***

Entre la cuisine (en haut) et la salle de restaurant (en bas), il y a certains points communs, certaines ressemblances. Lesquelles?



6. JEU À POINTS *

Réunis les points numérotés par un trait.

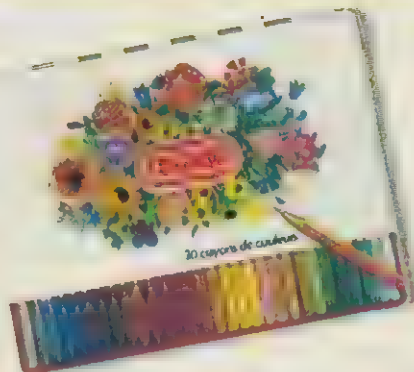


7. JEU D'OMBRES ***

Il y a sept différences entre le garçon de restaurant, ses plats, et l'ombre portée sur le mur. Lesquelles?

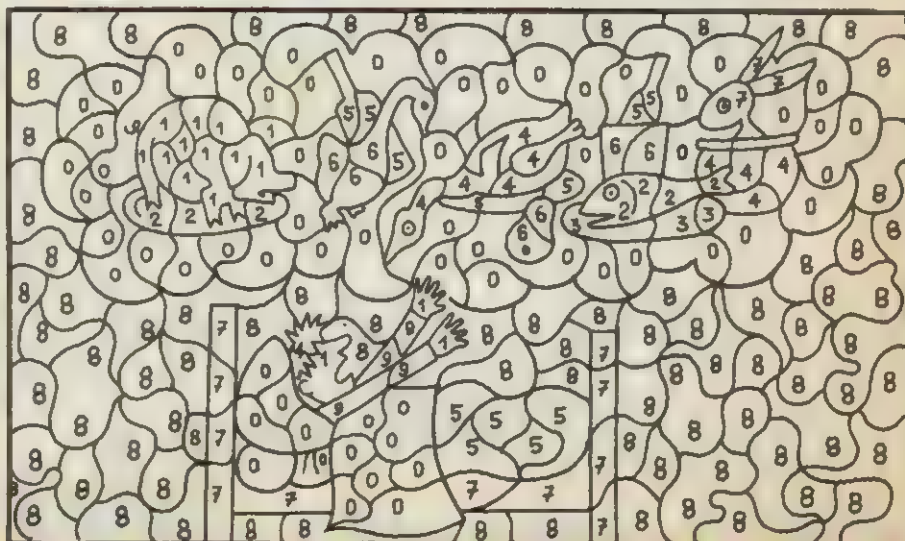


8. *



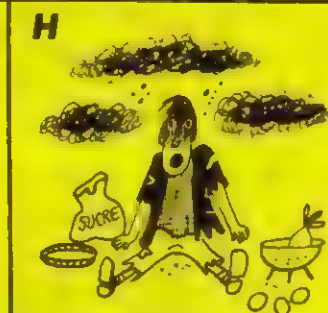
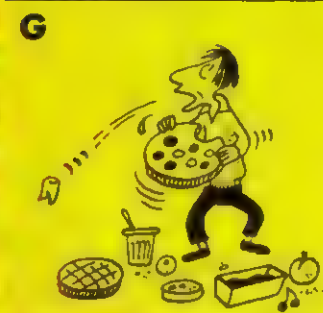
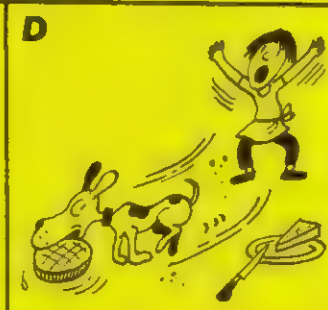
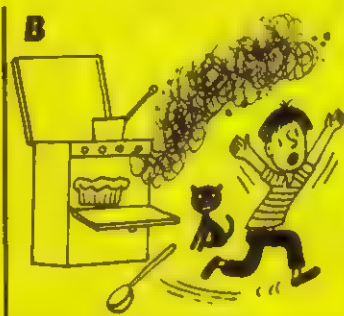
Ton dessin sera vraiment superbe si tu prends des crayons ou des feutres Corade pour colorier les cases.

Code des couleurs: 0: blanc - 1: rose - 2: vert foncé - 3: vert clair - 4: jaune - 5: rouge - 6: orange - 7: marron - 8: bleu ciel - 9: bleu foncé.



9. LA CHAÎNE ●●●

Forme une chaîne continue de l'image A à l'image J, en passant par toutes les autres. Chaque dessin contient un petit détail qui le lie au dessin précédent, et une autre ressemblance qui l'unit au dessin suivant.



10. CODE DE CUISINE




Utilise les lettres déjà décodées
et décrypte les autres,
de manière à découvrir ce que dit
le chef au client.



| | | | |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| V | | | S |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |
| | | M | | |

| | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
| | O | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |
| C | i | | E | |

11. ANOMALIES ☹

Il y en a beaucoup dans cette cuisine loufoque! Lesquelles?



Les énigmes de **TiM**



12. 000

PAR DIRICK

COUPS DE FEU ODIeux



Tim, qui se promène à la lisière d'un petit bois, entend soudain des coups de feu. Il découvre le Père Jules Collet, le brave garde-chasse, légèrement blessé...



Immédiatement, Tim fait cerner le petit bois par la gendarmerie. Puis, il écoute la version du Père Collet...



Trois chasseurs se trouvaient à l'orée du bois. Tim a une idée concernant celui qui a tiré... Et toi ?

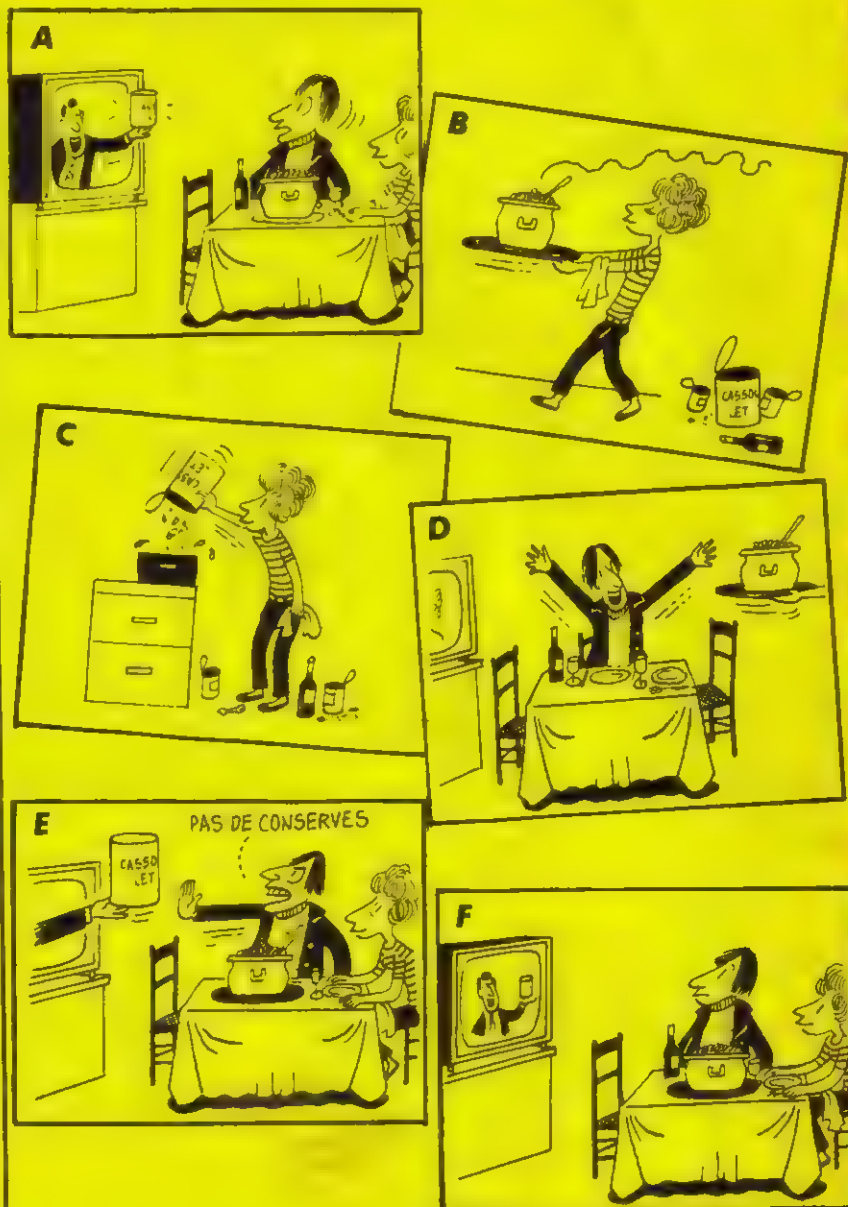
13. RÉBUS *

Il explique le comportement curieux de ce personnage...



14. LE BON SENS **

Remets les images dans le bon ordre et tu comprendras tout.



SOLUTIONS

1. BULLES DE TABLE

A7 - B6 - C1 - D2 - E3 - F8 - G4 - H5.

2. FLÉCHOPIF

HORIZONTALEMENT : Marmiton - Sa - Neuf - Assiette - Se - Crée - Rue - Sac - Poêle - Lit - Emérite - USA - Ecot.

VERTICALEMENT : As - Casseroles - Ras - Ue - Ma - Icelle - Diner - Eire - Têtes - Tic - Couteau - To - Nfe - Set.

4. VIVE LA CANTINE!

Gaston est debout sur sa chaise.

5. LES RASSEMBLANCES

L'étiquette sur l'un des pots et la boucle de la ceinture - La rosette au tablier du chef et l'un des papillons dans le cadre - Le sac à provisions et le sac de la cliente - La cloche

à fromage et le chapeau de la cliente - La poignée de la pelle à charbon et le crochet du panneau « plat du jour ».

7. JEU D'OMMES

La queue du poisson - La forme de la bouteille - Un couvert en plus dans le saladier - La serviette est plus longue - Le verre a disparu - Les cheveux - La queue de la casserole.

9. LA CHAÎNE

A et E : le paquet - E et I : la toque - I et B : le chat - B et F : la louche - F et H : le paquet de sucre - H et C : les œufs - C et G : le pot de confiture - G et D : la tarte - D et J : la part de gâteau.

10. CODE DE CUISINE

« VOUS AIMEZ MON CIVET? »

11. ANOMALIES

On repasse la pâte... d'où sort un poisson!

- Le moulin à légumes a deux poignées - Une casserole a une queue en « T » - Il y a une bouteille dans le hachoir! - Le calendrier est en avance - Une chaussette n'est pas suspendue au fil - L'haltere qui vole!... Et il y a sans doute d'autres anomalies!

12. L'ÉNIGME DE TIM

Tim a entendu quatre coups de feu : Pan! Pan! Pan! Pan!... Celui qui a tiré est certainement le chasseur du milieu qui, seul, possède une carabine automatique, capable de tirer aussi vite et plus de deux coups consécutifs.

13. RÉBUS

« TOUS LES GOÛTS SONT DANS LA NATURE. » (T, houx, lait, G, houx, SON, dent, la, natte, hure.)

14. LE BON SENS

Ordre des images : C - B - D - F - A - E.

Pif

LES PLUS BELLES COMIQUES
DE PIF ET HERCULE



WROÂÂM

**LES COURSES FOLLES
DE PIF ET HERCULE
SONT PARTIES !**



EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

**52 NUMÉROS
POUR 336 FAU
LIEU DE
416 F, C'EST SUPER !**

**ÉCONOMISE 80 F
EN T'ABONNANT AU
NOUVEAU PIF**

**SOIT 10 NUMÉROS
GRATUITS**

**TU
RECEVRAS
EN PLUS UN
CADEAU !
MYSTÈRE.**



BULLETIN D'ABONNEMENT AU NOUVEAU PIF

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____

VILLE _____

Je suis un garçon () une fille () né(e) en 19... _____

FRANCE EXCLUSIVEMENT :

1 an (52 numéros) 346 F
6 mois (26 numéros) 176 F
3 mois (13 numéros) 96 F

ETRANGER :

1 an (52 numéros) 450 F
6 mois (26 numéros) 250 F

J'établis mon règlement
à l'ordre de **BRED, VAILLANT**
et non pas SERP.

J'adresse ce bon et le règlement à SERP
Gestion Abonnement Pif
BOITE POSTALE 25
93101 MONTREUIL CEDEX

834101

VIENT
DE PARAÎTRE

PIF et ses amis, en livre!

C. Arnal
UNE VIE DE PIF



LA FARANDOLE

100F
SEULEMENT
POUR CE LIVRE
DE 128 PAGES,
TRÈS COLORE.

Pif, Hercule, Placid et Muzo, et bien d'autres personnages
créés par Cabrero ARNAL animent ce très beau livre.

Plus de 120 pages, dont beaucoup en couleurs, pour revivre l'histoire de Pif et
ses amis; un hommage au papa de nos héros qui nous a quitté voici quelques mois;
des gags, des histoires complètes, des textes agréables à lire, voici quelques aspects
de cet ouvrage que petits et grands
prendront plaisir à lire.

La préface est de Pierre Tchernia.
Des textes de Jean Ollivier,
grand scénariste ayant travaillé
avec ARNAL, de Georges Wolinski
introduisent ce luxueux recueil
de Bandes dessinées.
Un livre à ne pas manquer.

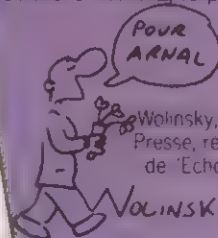
UN HOMMAGE UNANIME



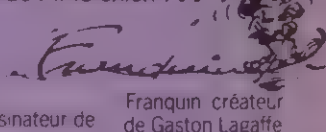
LA FRANCE VIENT
DE PERDRE UN DE SES
PLUS GRANDS
CRÉATEURS DE BANDES
DESSINÉES DONT
LES DIVERS HÉROS
RESTERONT PRÉSENTS
DANS LA MÉMOIRE
DES ENFANTS COMME
DES PARENTS.
JE TIENS À RENDRE
HOMMAGE À SON TALENT.

JACK LANG, MINISTRE
DE LA CULTURE

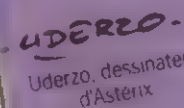
“C'est avec émotion que nous rendons
un dernier hommage au merveilleux
créateur et à l'homme de cœur que fut
Cabrero ARNAL, le père de Pif le chien : ”



Wolinsky, dessinateur de
Presse, rédacteur en chef
de l'Echo des Savanes.



Franquin créateur
de Gaston Lagaffe

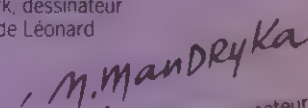


Uderzo, dessinateur
d'Astérix



Turk, dessinateur
de Léonard

Morris, dessinateur
de Lucky Luke



Nikita Mandryka, créateur
du Concombre masqué,
rédacteur en chef
de Charlie mensuel

Marcel Gotlib, créateur
de GarLuron



Herge, créateur de Tintin



BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir
le luxueux recueil
C. ARNAL, UNE VIE DE PIF
pour 100 F seulement.

Découpez le bon
et glissez-le ainsi que votre
règlement à l'ordre de SERP-VPC
dans une enveloppe.
Adressez celle-ci à : SERP-VPC
BP 25 - 93101 MONTREUIL CEDEX

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____

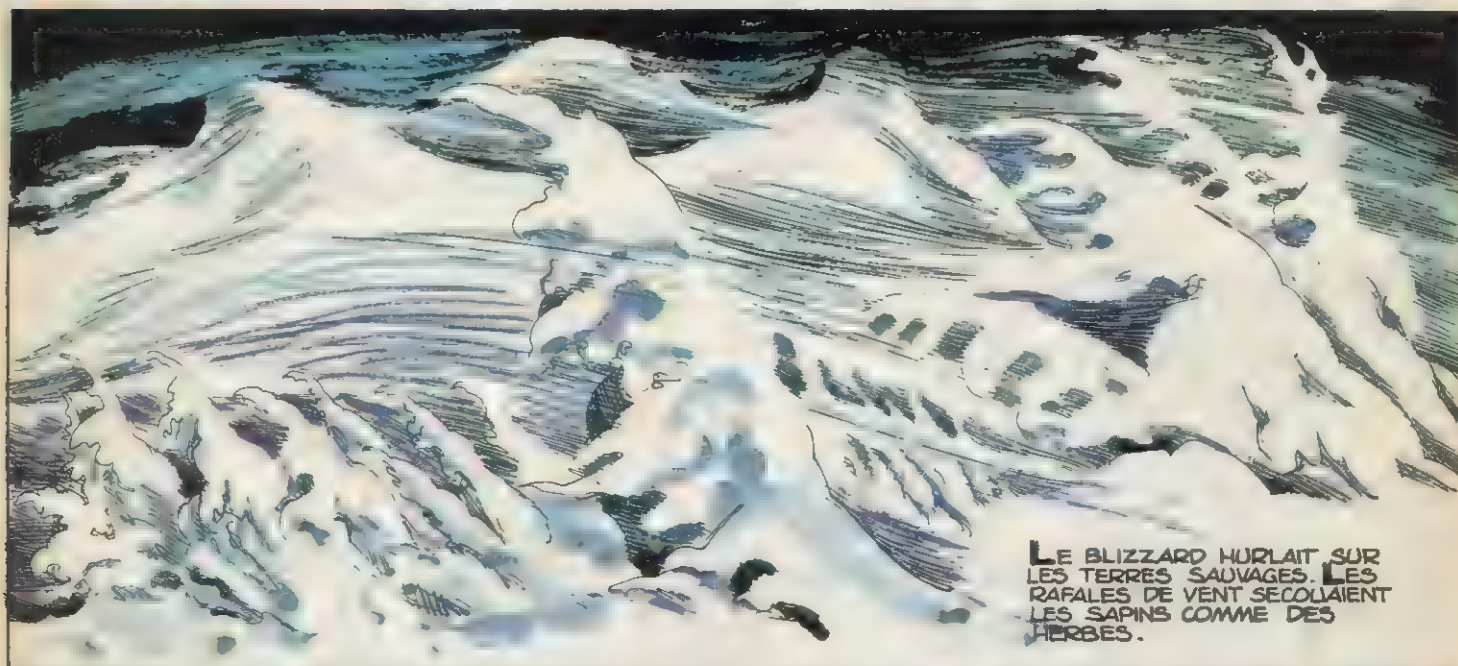
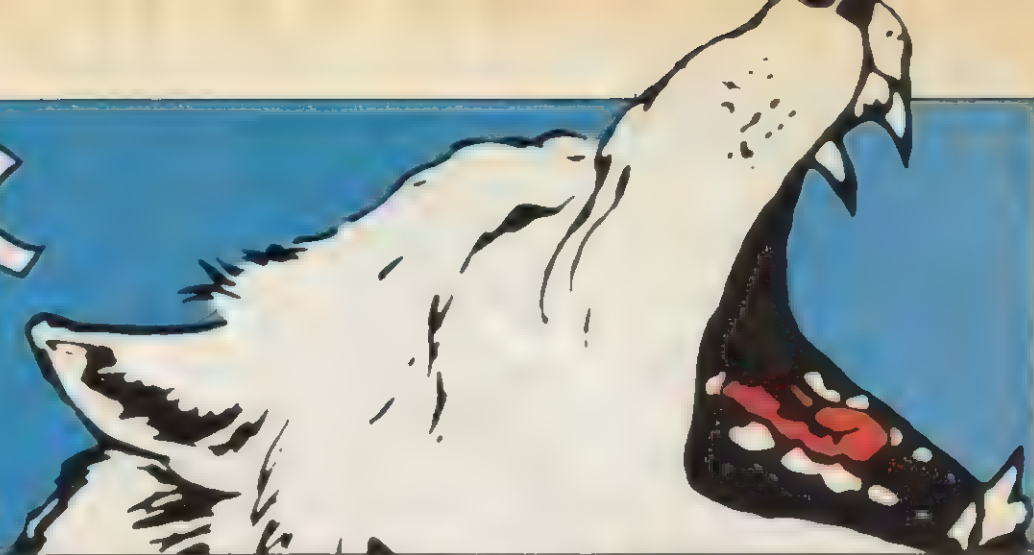
Ville _____

Téléphone 16 _____

P2

AYAK

Un jour de famine



LE BLIZZARD HURLAIT SUR LES TERRES SAUVAGES. LES RAFALES DE VENT SECOLAIENT LES SAPINS COMME DES HERBES.

© Ed. VAILLANT 1997

RYAN ET WA-SHA AVAIENT VISITÉ LEURS PIÈGES ET LEURS TRAPPES. AU RETOUR, ILS S'INQUIÈRÈRENT DE L'ABSENCE D'ANN.



LA PETITE FEMME AURA REJOINT LE LOUP DANS LA FORÊT.

ANN!



RYAN S'ÉPOUMONA EN VAIN. L'INQUIÉTUDE FIT PLACE À LA PEUR.

REGARDE LA-BAS, RYAN!



UN INDIEN ÉTAIT ACCROUPI, IMMOBILE, DANS LA NEIGE.

LE VIEIL HOMME, RIDÉ COMME UN VIEUX CUIR, NE BOUGEA PAS. LA NEIGE RECOUVRAIT SA FOURRURE. SON REGARD ÉTAIT D'UNE EFFRAYANTE FIXITÉ.



QUE FAIS-TU ICI, GRAND-PÈRE ? ET QUE VEUX-TU ?



DIS À L'HOMME BLANC QUE J'AI FAIM, ET CEUX DE MA TRIBU AUSSI... PLUSIEURS ENFANTS VONT MOURIR, FAUTE DE NOURRITURE.



JE SAIS, VIEIL HOMME, LE GIBIER EST RARE. DIS-MOI, TU N'AS PAS VU UNE PETITE FEMME BLANCHE ?



OUI !



PARLE ! OÙ EST-ELLE ? QUEL CHEMIN A-T-ELLE PRIS ?

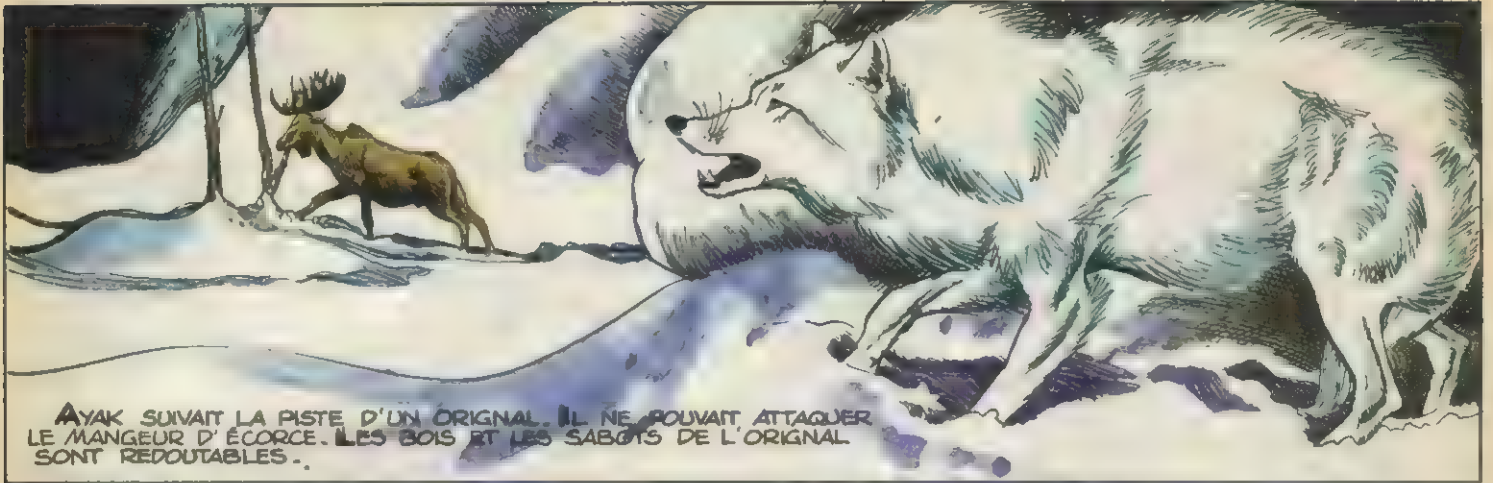


NOUS AVONS ENLEVÉ LA FILLE DE L'HOMME BLANC. NOUS LA RENDRONS CONTRE DE LA FARINE ET DE LA VIANDE. NOS ENFANTS VONT MOURIR.



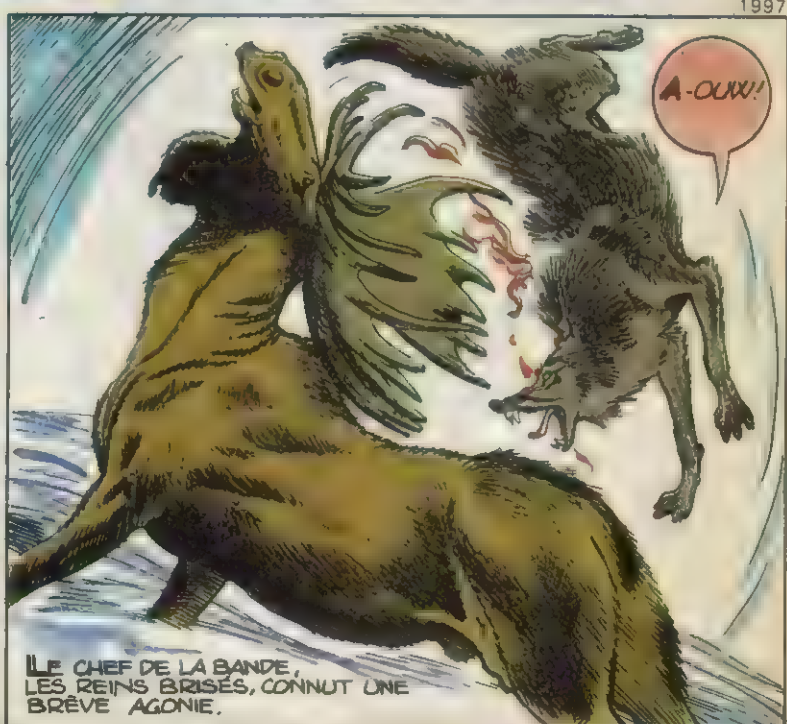
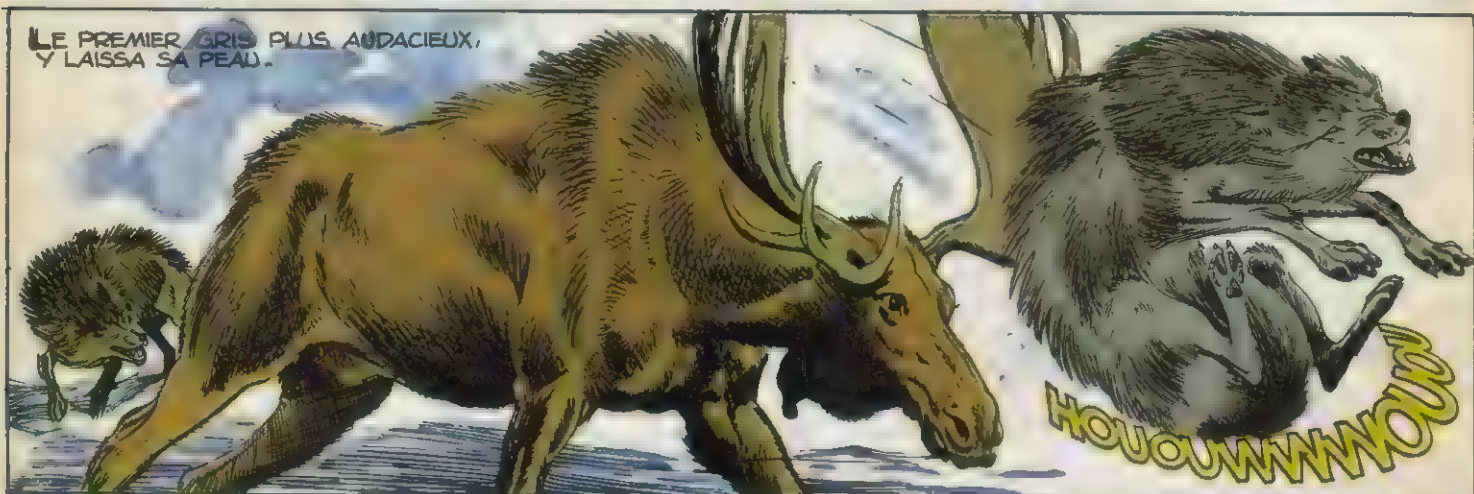
MA FILLE ? OÙ EST ANN ! PARLE WA-SHA !

DU CALME, RYAN. ELLE EST VIVANTE.

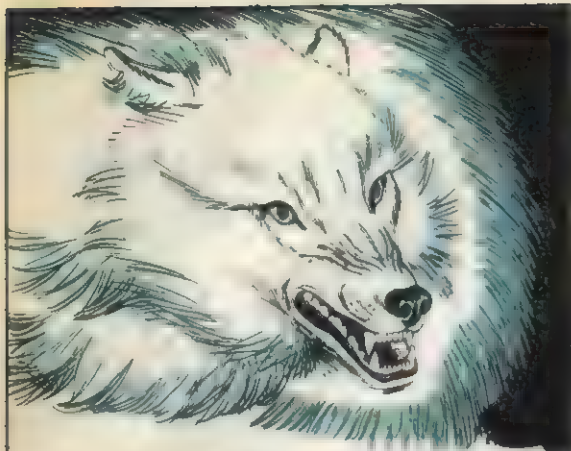


1997

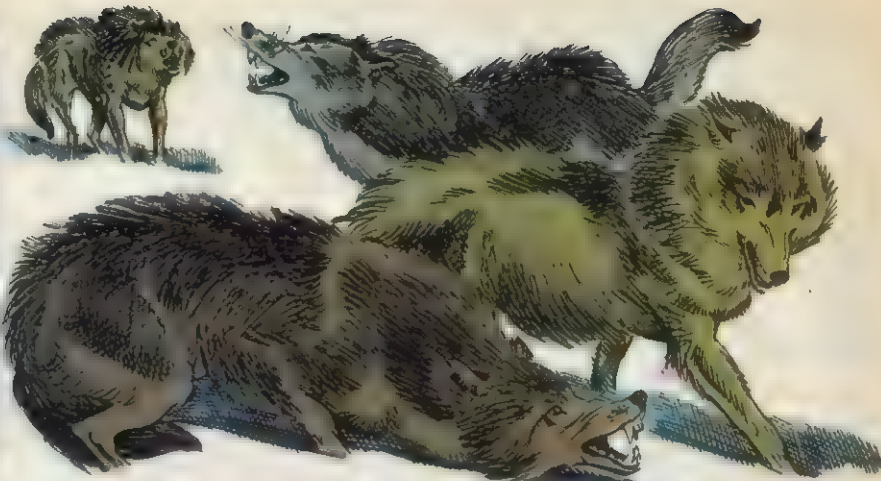




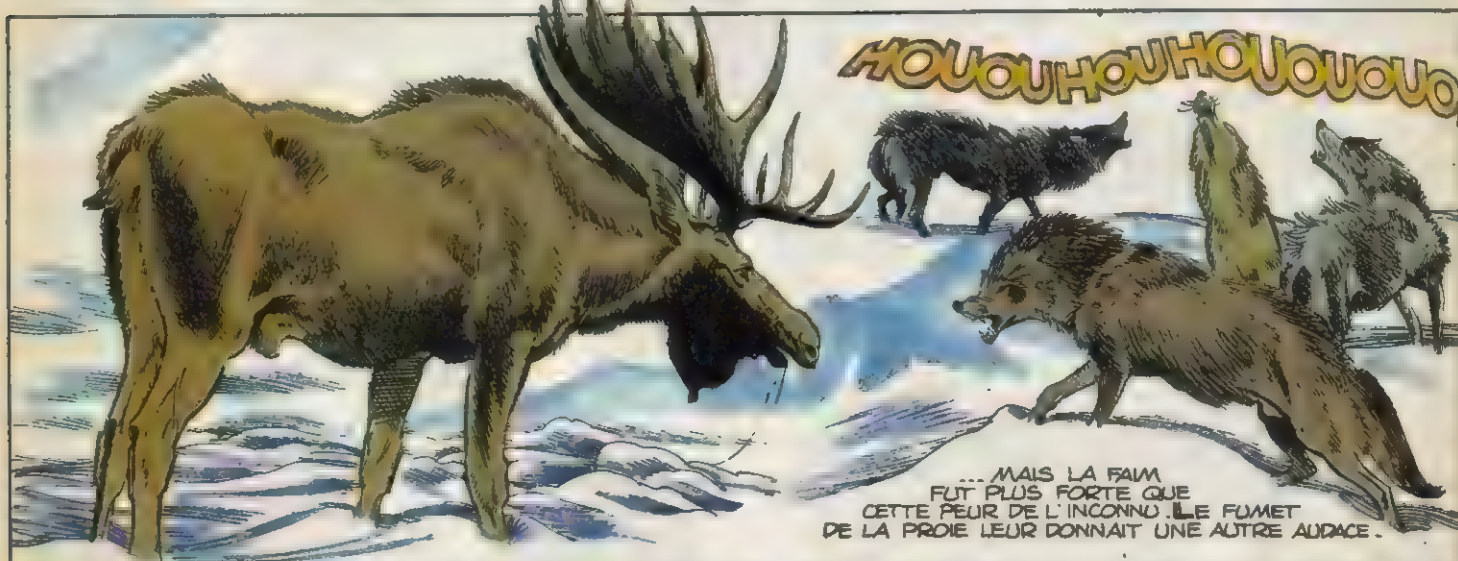
1997



L'ATTENTION D'AYAK SE DÉTOURNA
DU COMBAT. QUELQUE CHOSE ÉTAIT DANS
L'AIR, IMMINENT ET TERRIBLE.



LES GRIS HURLÈRENT, SUBISSANT
EN MÊME TEMPS L'EFFET DE CETTE CHOSE OBSCURE QUI LEUR
HÉRISSE LE POIL.

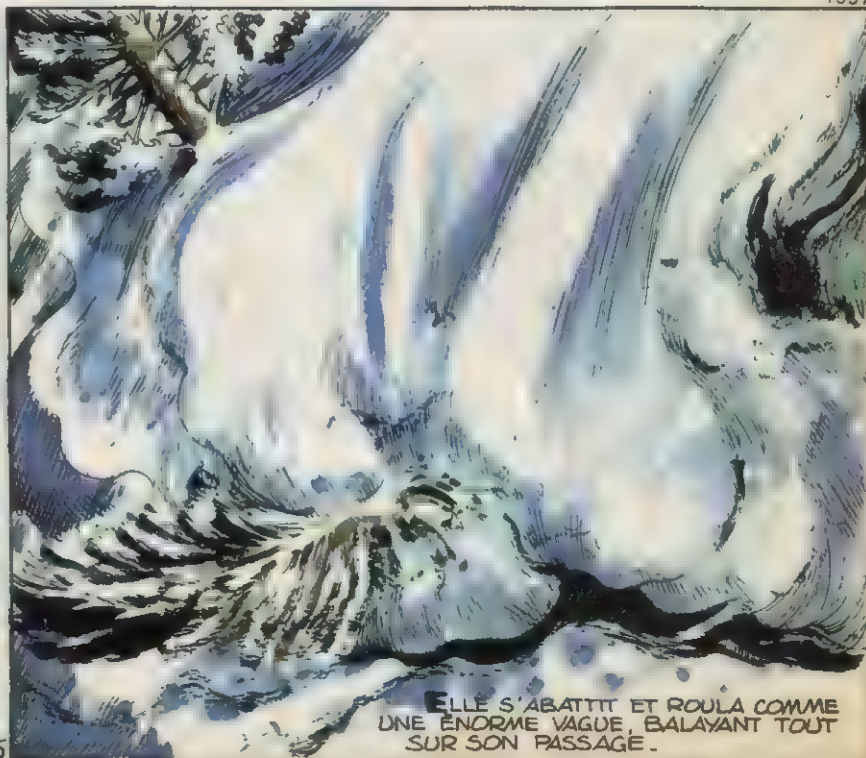


... MAIS LA FAIM
FUT PLUS FORTE QUE
CETTE PEUR DE L'INCONNU. LE FUMET
DE LA PROIE LEUR DONNAIT UNE AUTRE AUDACE.

1997



LA FALAISE DE
NEIGE, D'UN SEUL COUP,
FRÉMIT, PUIS CRAQUA
COMME UN ARBRE
COUCHÉ PAR LA TEMPÊTE.



ELLE S'ABATTIT ET ROULA COMME
UNE ENORME VAGUE, BALAYANT TOUT
SUR SON PASSAGE.



BROUIMMMM!

IL' AVALANCHE S'ÉCRASAIT
DANS UN BRUIT DE TONNERRE,
CENT FOIS PLUS FRACASSANT
QUE LE TONNERRE DU CIEL. ILA
MÊME PANIQUE EMPORTA LES CHASSEURS
ET LEUR PROIE.



1997





ILS HOMMES ÉTAIENT
LÀ, SOUS UN ABRI DE PEAU. ET
PARMI CES HOMMES QU'IL AVAIT SOUVENT
APPROCHÉS, IL Y AVAIT LA FILLE-DES-HOMMES.



SOUS LA TENTE DE PEAU, LES CHILKAAT
SE FIGEAIENT. UN LOUP BLANC GEANT
NE POUVAIT ÊTRE QU'UN TOUPILAK -
UN ESPRIT-LOUP.

AMI-
LOUP!
MON
BEAU
LOUP!



C'EST TOI
MON LOUP!
C'EST TOI.
TU M'AS
TROUVÉE!



MON
LOUP! MON
BEAU LOUP!
MON GRAND
LOUP BLANC!

ET SANS PLUS SE SOUCIER
DES HOMMES, ANN
S'ÉLANÇA VERS AYAK.



JE NE
T'ATTENDAIS
PLUS! TU ES
VENU À TRAVERS
LA TEMPÊTE ET
LA NEIGE!

LA LANGUE RUGUEUSE
DU LOUP LÉCHAIT LA
FILLE-DES-HOMMES.



ELLE S'ÉLOIGNA, ET LES CHILKAAT
DETOURNÈRENT LEURS REGARDS.

IL NE FAUT PAS
REGARDER LE TOU-
PILAK. IL A MORT
MÂRCHÉ AVEC
LUI.

DANS LE MONDE DES BLANCS, TOUT ÉTAIT
DIABOLIQUE. LEUR LANGAGE. LEURS
ARMES. LEURS MÉDECINES. TOUT...
ILS DOMINAIENT MÊME LE
TOUPILAK, QUI EST L'ESPRIT
DU LOUP.



LA PETITE FEMME A UN POUVOIR
PLUS GRAND QUE CELUI DE L'ANGAQOQ.

* SORCIER

CEPENDANT, TOM RYAN
HARCELAIT TOUJOURS LE
VIEIL INDIEN.



CONDUIS-MOI PRÈS DE
MA FILLE, VIEIL HOMME, ET
JE TE DONNERAI AUTANT DE
VIANDE ET DE FARINE QUE
TU VOUDRAS!



LENTEMENT,
MALGRÉ SON EXTRÊME
FAIBLESSE, LE CHILKAAT
SE MIT EN MARCHÉ.

1997



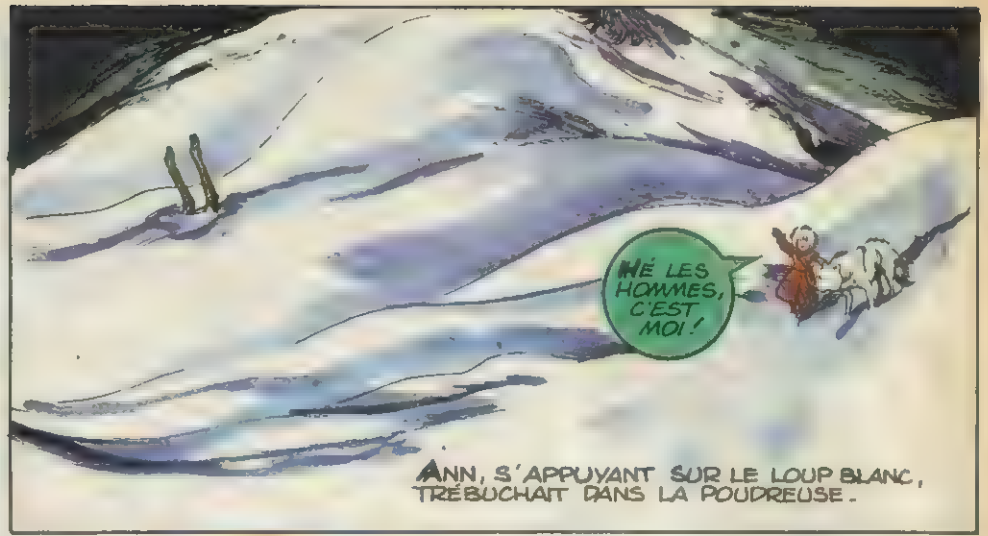
LA FAIM ET L'ÉPUÈSEMENT
LE FAISAIENT CHANCER.

IL N'EN PEUT
PLUS. IL FAUT
L'AIDER.



ILS REPRIRENT LEUR
MARCHÉ. LA TEMPÊTE
S'ÉPUISAIT.

LE VIEIL HOMME SE
CONTENTAIT D'INDIQUER LA PISTE.



ENFIN! POUR VOUS LES FILLES



LA SEMAINE PROCHAINE

TON GADGET

ENERGIAK TE PRÉSENTE

LE CRISTAL GALACTIQUE

DOTÉ D'UN POUVOIR ÉTRANGE



ton
gadget

«STARFIXE»

L'ETOILE AUX 5 IMPACTS

Pan! dans le mille... Avec Starfixe, tu pourras mettre à l'épreuve ton adresse et ton coup d'œil. Un fantastique gadget aux performances étonnantes.

Le gadget que je t'offre cette semaine, *Starfixe*, est une étoile à 5 branches au bout desquelles se trouve une ventouse.

La vitesse de rotation, la longueur des branches et le diamètre des ventouses assurent un parfait impact de *Starfixe* sur la cible choisie.

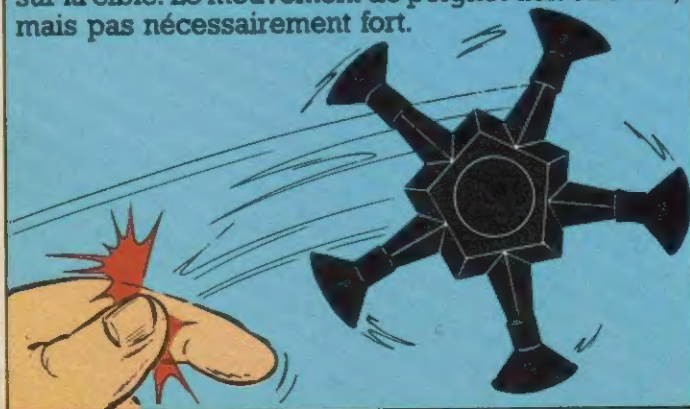
1. LE GESTE DU LANCER

Pour expédier *Starfixe*, il est indispensable de le tenir par une des ventouses. Si la position de la main est respectée au départ du lancer, tu peux être sûr de l'impact.



2. LE LANCER

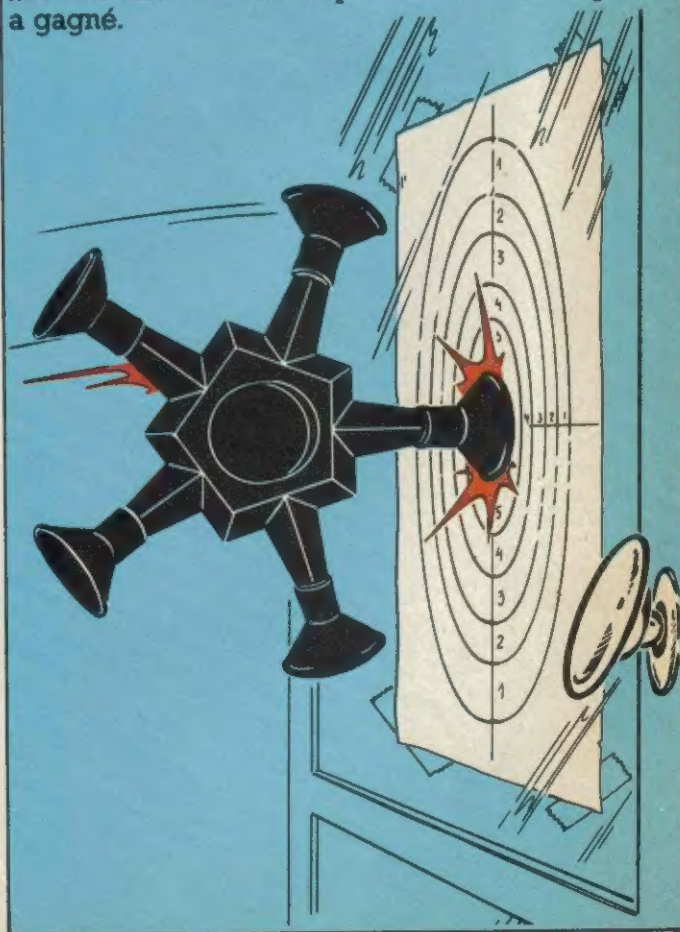
Pour bien lancer *Starfixe*, il faut le lancer droit – un tir en biais ne permet pas à la ventouse d'adhérer sur la cible. Le mouvement de poignet doit être sec, mais pas nécessairement fort.



3. L'IMPACT

Si tu as bien respecté les conseils que je t'ai donnés, pas de problème! *Starfixe* viendra se fixer à l'endroit précis que tu as visé.

Pour mesurer ton adresse et jouer avec tes copains, voici quelques conseils. Dessine une cible, sur une grande feuille de papier blanc, en attribuant à chaque zone de ta cible des points. Fixe la cible à l'extérieur de la fenêtre de ta chambre. En tirant raisonnablement, le carreau n'a rien à craindre. Il ne te reste plus qu'à te placer à l'autre bout de ta chambre et à viser la cible. Le premier arrivé à 50 points a gagné.



«STARFIXE»

TON GADGET

L'ÉTOILE AUX 5 IMPACTS



N°759

LE NOUVEAU
Pif

8F.